PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 36 • NOVEMBRE 1999

PlayStation MAGAZINE numéro 36 - NOVEMBRE 99 - 49 F

FORMULA 1 '99
RETOUR AUX SOURCES

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS (JOUABLE)

CRASH TEAM RACING (VIDÉO)

V-RALLY 2 (JOUABLE)

TONY HAWK'S SKATEBOARDING (JOUABLE)

10 UNE COLLECTION EXCEPTIONNELLE DEMOS

TARZAN (JOUABLE)

R/C STUNT COPTER (JOUABLE)

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE (JOUABLE)

QUAKE II (JOUABLE)

MISSION : IMPOSSIBLE (JOUABLE)

DINO CRISIS (JOUABLE)

T 6856 - 36 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 36 • NOVEMBRE 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

LES 10 MEILLEURS SKATERS MONDIAUX.
SCRAMER
Réalise des centaines de combinaisons cascades et grinds.
ROWLEY
Admire au ralenti tes plus belles figures.
La chaîne musicale
MCM
www.mcm.net
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.
PlayStation

ATVI - ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com
Activision est une marque déposée Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Feedback

Comme tout chef-d'œuvre qui se respecte, Soul Reaver a suscité des réactions passionnées chez nos lecteurs. Et comme dans toute réaction passionnée, il y a du pour et… du moins pour ! Comprenez que si les uns chantent un hymne à la gloire du titre, les autres font un peu la grimace. C'est la règle du jeu, au sens propre du terme. Et surtout, c'est tout ce qui fait du Feedback une rubrique vivante… et ce qui justifie son titre !

Plus beau, tu meurs !

Q *Salut à toute l'équipe ! J'aimerais comprendre un truc : pourquoi Soul Reaver n'a-t-il pas été noté 10 /10 ? Le barème est pourtant clair, un jeu comme ça tous les dix ans ! Qu'est-ce qu'il vous faut de plus ? C'est le jeu ultime ! Par ailleurs, j'aimerais savoir si un jeu a déjà reçu la note suprême. Enfin, pitié, ne segmentarisez pas les continents : les RPG pour le Japon, les jeux de course et de baston pour l'Europe, et les daubes pour les USA. Nous aussi, on veut des RPG ! Et des jeux d'aventure, de plate-forme, de sport, d'horreur… Un joueur, où qu'il soit , reste un joueur, et il n'y a pas de culture prédisposant à tel ou tel type de jeu. A bon entendeur.*

Solid Snakebastien de Cagnes-sur-mer (06)

« On donne une note »

R Parmi les quelques lettres enflammées à la gloire de Soul Reaver, il y avait la question ultime : pourquoi le jeu n'a-t-il pas récolté son 10 ? Il faudrait déjà comprendre que ce n'est pas « un jeu comme ça tous les dix ans », mais plutôt « un 10 par testeur tous les 10 ans » ! A la rédaction, les avis sont bien souvent partagés sur les jeux, car nous sommes, euh, comment dire, plutôt difficiles. Et oui, ici, ce n'est pas « L'école des fans ». Lorsque le barème allait de 1 à 5 (jusqu'au numéro 9 du mag), pas mal de jeux avait bien naturellement atteint le maximum. Quand ce barème a été plafonné à 10, plusieurs jeux ont prétendu au trône, mais un seul est monté dessus : Gran Turismo. Mais là encore, cette note n'engageait que la passion de son auteur (Nourdine Nini), et les autres testeurs avait revu ce jugement à la baisse. Ce qui nous fait donc pour l'instant : un testeur, un 10. Les autres attendent leur tour, c'est certain. Concernant la note finale de Soul Reaver, le 9 a eu le mérite de réconcilier les détracteurs (voir plus loin) et les passionnés du jeu ! C'est ce qu'on pourrait appeler une note idéale. Quant à savoir si un prochain titre décrochera la récompense suprême, on reste confiants : la PlayStation 2 s'inscrira, elle aussi, dans les fameux « dix ans » !

Unique… et irremplaçable ?

Q *J'aimerais m'abonner à la revue PlayStation Magazine version anglaise. Pourriez-vous me préciser les modalités ?*

Julien Potrel, Indre (44)

Q *Salut PlayStation Mag. Comme tous les mois, je suis allé à la librairie chercher le nouveau PlayStation Mag, mais cette fois, je suis tombé sur « Official UK PlayStation Magazine », autrement dit la version anglaise de votre mag (n° 50, d'octobre). Ma première constatation concerne le CD de démos. Celui-ci est dans un boîtier en plastique et à l'intérieur, on peut découvrir la photo de chaque jeu en démo. C'est à mon avis plus présentable. Par contre, l'intérieur du mag est nettement moins bien que le vôtre. En effet, le titre de chaque jeu prend 30 % de la page, il y a bien plus de publicité, et les tests sont parfois bizarres : Point Blank 2 obtient un superbe 8/10 alors que X-Files (qu'ils n'ont visiblement pas compris) obtient la note médiocre de 3/10. Apparemment, ils n'ont pas accroché au charme de Scully. Autrement dit, vous êtes uniques.*

Fred, de Boubourg (59)

PlayStation Mag a pris l'Eurostar

R Aah, que la vie de rédacteur est tranquille lorsque les lecteurs se chargent eux-mêmes d'apporter les informations… Je vous assure que l'arrivée de ces deux lettres à quelques jours d'intervalle à la rédac' n'est rien d'autre qu'une coïncidence (au cas où vous pensiez que c'était un effet de flemmardise). Boubourg, ville de Fred, n'est qu'à un (grand) pas de l'Angleterre, à quelque 50 kilomètres. Facile donc de trouver notre homologue anglais dans les kiosques alentour. La comparaison sur la notation des jeux s'annonce facile elle aussi. Loin des yeux, loin des convictions ? Eh oui, les avis divergent, même à seulement quelques miles de distance. Tout est affaire de culture et de paysage audiovisuel ! Lisez simplement le hors-série spécial FF8, où l'on découvre quelques pages sur le PlayStation Magazine japonais, pour vous en rendre compte. Vous verrez : lorsque la face du monde change, les idées aussi. Mais sachez que, tout en étant aussi la version officielle du mag, côté anglo-saxon, « Official UK PlayStation Magazine » ne dépend pas de la même maison d'édition que notre PlaySation Mag national. Par conséquent, pour vous procurer les revues spécialisées des pays de votre choix, mieux vaut visiter quelques bonnes librairies internationales de la capitale ou aux abords des frontières (comme Fred). A condition qu'elles soient bien approvisionnées !

SQUARESOFT

FINAL FANTASY VIII

En réchapperez-vous un jour ?

www.square-europe.com

PlayStation

www.playstation.tm.fr

Tous droits réservés et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Int.

© 1999 Square Co.,Ltd. Tous droits réservés. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, et le logo SQUARESOFT, sont des marques déposées de Square Co.,Ltd.

Attention, jeu injouable !

Q *Bonjour à toute l'équipe. J'ai eu la surprise de constater sur la version US de Final Fantasy VIII que le jeu Chocobo World, destiné à la PocketStation, était programmé. Cela veut-il dire que cette sympathique machine va être commercialisée aux States et peut-être, espérons-le, plus tard en Europe ? Est-ce que Sony a changé d'avis à ce sujet ? Serait-il possible de me communiquer l'adresse d'un site US sur le Net, sécurisé, où je puisse commander des jeux anciens et récents sur la PlayStation ? Bonne continuation.*

Didier Kisut, de Lyon (69)

Les chocobos resteront au poulailler

R Officiellement, la PocketStation ne devait pas voir le jour aux Etats-Unis. Le miracle Final Fantasy VIII aurait-il inversé la tendance ? La version US proposant un mini-jeu pour la Pocket, il s'annonçait en effet plutôt logique que celle-ci arrive en même temps sur le Nouveau Continent. Et pourtant, Sony n'a pas changé d'avis : la Pocket n'est toujours pas près de débarquer en Amérique (et encore moins en Europe). Nous l'avions déjà annoncé : seul le marché japonais exploitera cette mini-console, du moins pour la première génération de console (suivez mon regard…). Pourquoi le mini-jeu de FF8 est-il alors resté sur la version américaine ? Eh bien, tout simplement parce que revoir la programmation du jeu pour l'enlever aurait demandé du temps et des moyens, et qu'une version tronquée n'aurait pas eu, finalement, plus d'intérêt que la version intégrale, avec son mini-jeu en guise de décoration. Et puis, la sortie de la Pocket en Europe et aux Etat-Unis n'était peut-être pas encore une utopie à l'heure de la programmation et l'adaptation de FF8. Aussi, les programmeurs ont-ils choisi par défaut de « laisser » leur mini-jeu, en l'occurrence Chocobo World (à ne pas confondre avec Chocobo Racing, « vrai » jeu où les héros de la saga s'affrontent dans des courses de karts). A l'image des mini-jeux PocketStation, son principe se voulait simple. Il fallait upgrader le niveau de… gros oiseaux tout jaunes, en bref, élever des chocobos dans une petite boîte de la taille de deux Memory Card empilées, la PocketStation. Et si l'envie de vous procurer des jeux vidéo avant tout le monde à l'étranger vous démange, le Net s'annonce comme une solution bien pratique, à condition de faire vos achats sur un site sécurisé. Il y en a heureusement beaucoup, et ils sont reconnaissables justement au moment où vous vous y connectez : messages préventifs et avertissements en tout genre vous rappellent que vous allez communiquer des informations confidentielles (exemple : le numéro de votre carte bancaire) ! Aussi, les pages de vente du Web sérieuses doivent posséder le label « site sécurisé ». Le symbole « cadenas » s'affiche sur la page dans la plupart des cas, et vous pouvez alors remplir joyeusement votre caddie virtuel. Ne faites confiance qu'à ceux-là ! Toutefois, n'oubliez pas que ces jeux ne fonctionneront pas sur votre PlayStation européenne. Commander à l'étranger n'est donc pas forcément une bonne idée.

Que faire après le bac ?

Q *En me référant à votre article sur les écoles de jeux vidéo, j'aimerais savoir si un bac spécifique est demandé pour entrer dans ce genre d'école (bac S ?) En passant, une petite question : est-ce qu'il y aura Renault et BMW dans Gran Turismo 2 ? Merci !*

Mister Gran Turismo, de Maubec (84)

Que le meilleur gagne !

R Les écoles d'infographie requièrent avant tout deux qualités : un esprit artistique et créatif, et une connaissance certaine de l'outil informatique. Les mauvaises langues diront que les deux ne peuvent cohabiter dans une seule et même personne. Et pourtant, c'est le ressort de nombreux développeurs de jeux vidéo ! Bien sûr, les tâches sont partagées au sein d'une équipe de développement : le préposé aux décors dessine les images du jeu, que les infographistes se chargeront de restituer à l'aide de logiciels appropriés, etc. D'autre part, passer par une des écoles spécialisées dans le multimédia, que nous décrivions dans le n° 34, ne mène pas systématiquement à la place enviée de développeur. En attendant, le bac scientifique est le passage préférentiel pour tous ceux qui souhaitent se lancer dans la programmation. N'oubliez pas non plus que la bidouille peut vite porter ses fruits. Tout ce qu'il faut, c'est être curieux. Mais la donnée essentielle, au cœur de ce vaste problème, reste l'inévitable question d'argent. S'inscrire dans des écoles spécialisées dans le multimédia demande, bien sûr, du talent, mais aussi de la chance et beaucoup de ressources financières ! Les sélections sont, en effet, très rigoureuses et la demande est bien souvent dix à vingt fois supérieure à l'offre. En bref, soyez le meilleur… Et au passage, une petite réponse : oui, les constructeurs français et allemand Renault et BMW feront partie de la trentaine de marques présentes dans Gran Turismo 2, se partageant ainsi quelque 400 modèles de voitures ! Autant dire que la liste est longue. De rien !

Lettre de réclamation

Q *A toute la rédaction de PlayStation Magazine. Je voudrais vous faire part de mon avis personnel sur le jeu « Soul Reaver » qui, je pense, ne vaut vraiment pas les notes que vous lui attribuez. Je m'explique. Originalité : 9/10. Je n'arrive pas à trouver ce qu'il y a d'original dans ce jeu ; autant le comparer à Tomb Raider, Akuji, et Shadow Man, le tout réuni (mettez ces ingrédients dans une marmite, laissez mijoter pendant 23 minutes 42 secondes, puis battez le tout à l'aide d'un fouet jusqu'à ce que vous obteniez un mélange ferme et homogène). J'avoue que j'exagère un peu, mais il y a beaucoup d'éléments du jeu qui ont déjà été vus et revus maintes fois. Jouabilité : 9/10. Parlons-en, je n'ai jamais vu de personnage aussi difficile à manier, toutes machines confondues. Technique : 10/10. Aucun bug, vous dites ? Lorsque vous nagez, il ne vaut mieux pas se coller contre la paroi. Lorsque vous déplacez des blocs dans les différentes salles, souvent ils s'évaporent comme par magie. Vous avez envie de passer une lance dans une autre salle afin de la réutiliser plus tard, « pas possible, elle n'est plus là ? ». Et la caméra, hein, parlons-en aussi. Combien de fois on a envie de foutre la Play par la fenêtre à cause de cette caméra qui, trop souvent, traîne à revenir derrière le perso. Mais le plus beau, c'est quand j'ai sauté sur un « porte-torche» au mur pour éviter les attaques d'un ennemi : le perso est tombé « en-dehors du monde » (vous savez, comme dans ODT) et la Play a planté. Conclusion : je trouve Soul Reaver vraiment excellent, mais comme dans bon nombre de jeux, il existe des problèmes que les développeurs doivent prendre le temps de résoudre. Un 10/10, c'est le top du top, et d'après ce que je constate, ce jeu mérite un 8, surtout pour le gros travail de morphing qui a été effectué, mais 10 faudrait pas exagérer. Et cela voudrait dire aussi que : attention, avis à tous les lecteurs, la Play 2 débarque, il serait temps de mettre sa sœur aînée à la retraite.*

Frédéric Molle, Ze fidèle lecteur mécontent, 6150 Anderlues, Belgique

Les derniers jours de la Play ? Déjà ?

R Allons, allons, il est étonnant que tu nous annonces que la Play arrive en fin de vie avec le cultissime Soul Reaver. Malgré certains défauts, j'ai comme l'impression que ton jugement est légèrement (très légèrement) biaisé. Alors, pour rallier la cause des joueurs qui râlent, il est temps de méditer ce proverbe : le plaisir du jeu s'arrête où commence la crise de nerfs. Et le jugement pour un jeu peut varier du tout au tout en l'espace d'un instant… et de quelques moments de malchance ! Ce que l'on peut retenir de ta longue plainte, c'est qu'apparemment, tu n'as pas eu de veine. Moi aussi, je m'explique : mes armes sont toujours passées dans les salles d'à côté, mes blocs ne se sont jamais volatilisés, et Raziel n'a jamais cherché à passer dans la troisième dimension (si l'on admet, bien sûr, que les deux premières sont le monde spectral et le monde réel). Et pourtant, je ne fais collection ni de pattes de lapin, ni de trèfles à quatre Paco. Que pèsent alors les quelques petits désagréments décrits face à la beauté incomparable du soft, proprement exceptionnelle, et sa réussite technique ! Certes, il y a du déjà-vu, mais il y a en plus grande quantité du jamais vu, oserait-on dire ! Il faut savoir accepter les petits défauts inhérents à la 3D (bugs, problèmes de caméra) et reconnaître les innovations majeures : pas de temps de chargement dans un jeu « toutentrouadé », c'est à peine croyable. Soul Reaver a bien mérité son 10. Techniquement du moins !…

www.hollywood-openweb.com

un site propre tous les
mercredis

Chaque semaine 20 sites utiles,
futiles ou simplement culottés.

HOLLYWOOD®
Chewing Gum
Fraîcheur de Vivre

K5F 7B942 Vélizy-Villacoublay cedex. SA au capital de 364 550 000 F - 456 800 937 RCS Montpellier

Tout pour la musique (bis repetita)

Salut la p'tite équipe (ou bien est-ce la grande ?). Je voulais vous remercier tous et toutes (au cas où il y aurait une présence féminine dans votre équipe) : merci pour le boulot que vous fournissez chaque mois et là, je parle au nom de tout le monde. Mais il est un homme (et oui, un seul !), que je voudrais remercier tout particulièrement. Son nom est (suspense !!!) : Monsieur Vladimir Sebansky pour la rubrique ZIK, qui chaque mois nous fait découvrir de nouveaux sons (et comme moi j'aime, j'apprécie et suis sûr de ne pas être le seul ! ! !). Enfin voilà, Vladimir, merci, et continue ta rubrique, et vous aussi le reste de l'équipe, continuez au lieu de dire « mais pourquoi c'est pas tombé sur moi ! ? ! ». Que la force soit avec vous ! ! !

Will (encore un qui écoute de la musique ! ! Ooh ! ! !) secteur n° 38

« Mais pourquoi c'est pas tombé sur moi? »

Aaarg, c'est lui, c'est encore lui ! Rogntudjuu ! Le traître ! S'attirer les faveurs des lecteurs pour quelques lignes de musique. Mais bon, comme nous sommes fair-play, vous allez tout savoir du making-of de la rubrique (il faut être chébran). Notre bon Seb effectue sa sélection avant tout selon ses propres goûts, et avec un savant mélange de genres : brit pop, rock alternatif, rap, techno, tout y passe (ou presque). Il vous garde les meilleurs, avec parfois un petit relais de la part des éditeurs de disques audio. Ainsi, ceux-ci n'hésitent pas à lui faire connaître la liste de leurs nouveautés, pour avoir l'ultime privilège d'atterrir dans notre irremplaçable rubrique Zik ! Comme quoi, le prestige n'est pas qu'une affaire de spécialité. Et puis, le monde de la PlayStation 2 sera plus que jamais culturel : cinéphiles, mélomanes et... fans de jeux vidéo ne feront alors plus qu'un. C'est pourquoi notre rubrique Zik vient de subir une petite coupure dédiée au 7e art. Espérons que, par la suite, les deux domaines s'élargiront encore à travers nos pages, pour faire totalement corps avec les jeux vidéo. Si ce n'était déjà fait...

Borne d'Arcade

Etant un fan de jeux d'arcade depuis mon plus jeune âge, et n'ayant pas les moyens de me payer une borne, j'ai pris mon courage à deux mains, ainsi que celui de mon frère, pour fabriquer quelque chose pouvant nous procurer les mêmes sensations. J'ai donc acheté un volant PlayStation, on s'est procuré trois panneaux de signalisation et un siège de Ford Escort. Après une centaine de coups de scie et quelques soudures, voilà le résultat, et là, croyez-moi, Toca 2 et Colin McRae prennent toute leur ampleur.

Hervé Aradie, un lecteur créateur de sensations, de Pau (64)

Salut PlayStation Mag. Je voudrais savoir quel est le meilleur volant à fonction vibrante et à quel prix je peux le trouver. Autre chose : qu'est-ce exactement que l'Action Replay et combien coûte-t-il ?

Gwénaël (13 ans) de Sillé-le-Guillaume (72)

L'essentiel sur l'accessoire

On dit que la passion n'a pas de prix, mais parfois, le dicton se révèle erroné. La passion n'est pas forcément à la portée de toutes les bourses. Alors, un doigt d'ingéniosité et quelques kilogrammes de fer suffisent à créer des machines à sensations. D'autant que, dans le même temps, les fabricants de volants ne sont pas oubliés ! Cela dit, je n'encourage pas forcément les plus astucieux à découper des poteaux de signalisation encore en service ou bien à emprunter quelques fauteuils de voitures pour arriver à un résultat identique. Mais qui dit bonnes sensations dit aussi volant de qualité. Et pourquoi ne pas viser le meilleur, puisqu'on y est ? Car les modèles pour Play sont légion, cumulant les options retour de force, fonction analogique, vibration, etc. : les marques Guillemot et Act Labs se livrent une furieuse concurrence dans le domaine. La palme revient tout de même à la dernière création de Guillemot, avec son volant Ferrari Shock-racing Wheel. Son intérêt vient de ses multiples options, ainsi que de son rapport qualité/prix très alléchant. Pour environ 400 F, le volant propose la fonction analogique, et les éléments vibrants, grande nouveauté, sont placés cette fois-ci dans la structure même du volant, et non plus dans le boîtier sur lequel il est monté. En bref, s'il ne restait qu'un seul volant, ce serait assurément celui-ci. Pour continuer dans les accessoires : l'Action Replay est un petit objet qui se connecte dans le port arrière gauche de votre console, spécifié Parallel I/O. Il permet d'utiliser des codes spécifiques pour activer les modes cheats des différents jeux (vies infinies, etc.). Chaque modèle contient une base de données de ces codes pour un certain nombre de titres, et vous pouvez aussi en ajouter dans la mémoire de l'appareil. Il offre un système de gestion de carte mémoire optimal (certains modèles proposent même une fonction de sauvegarde, avec une carte «virtuelle»). Il est également possible d'écouter l'ensemble des pistes audio de chaque jeu, et uniquement celles-ci, ou encore de visualiser ses cinématiques (pour ceux qui voudraient voir le dénouement du jeu sans avoir à le finir !). Enfin, il skippe les deux écrans de présentation à l'allumage de la console. A réserver aux plus impatients, donc...

Où nous écrire ?

sur le Net

La rédaction : redplay@club-internet.fr
Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Est-il annoncé ?

Vous attendez depuis longtemps le digne successeur des aventures de George Stobbart, dans la série des Broken Sword. Depuis Les Boucliers de Quetzalcoatl, deux ans se sont écoulés, et les fans du genre commencent à bouillir d'impatience. Une chose est sûre, pour les rassurer : le prochain volet sortira avant l'arrivée de la PlayStation 2 ! Quand même trois ans après le dernier...

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 3	REVOLUTION SOFTWARE	OUI	2E SEMESTRE 2000
SUIKODEN 2	KONAMI	OUI	DÉBUT 2000
RAYMAN 2	UBI SOFT	OUI	FIN OCTOBRE 99

Toucher les hommes en plein cœur est tout un art.

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

PlayStation™

www.mcm.net

Xena, armée de son chakram, se lance dans la plus épique des aventures sur Playstation. Ne la manquez pas, sinon elle ne vous ratera pas.

XENA™
WARRIOR PRINCESS

ELECTRONIC ARTS™

HOT LINE
08 36 68 55 10

Xena Warrior Princess et les noms des personnages associés sont des marques déposées de Renaissance Pictures. © Distributeur. U.S.A. Tous droits réservés. Universal Studios Licensing Inc. Tous droits réservés. Universal Studios et le logo Electronic Arts sont des marques déposées de Universal Digital Arts Inc. Xena Warrior Princess est une marque déposée de Studios USA Television Distribution LLC. Tous droits réservés.

VOTRE PROCHAIN JEU SUR PLAYSTATION® VA VOUS FAIRE UNE TÊTE COMME ÇA

READY 2 RUMBLE™ BOXING

Sortie le 19 novembre

INFOGRAMES FRANCE

MIDWAY

PlayStation

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 80 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 36 15 : 2,23 Frs /mn.

© 1999 Infogrames - PlayStation et Playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. - Ready to Rumble™Boxing © 1999 Midway Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. Ready to Rumble trademark used under license from Buffer Partnership. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. PIMENT

READY 2 RUMBLE™, LE JEU DE BOXE COMPLÈTEMENT FRAPPÉ

éditorial

De necessitate severitatis. La sévérité comme nécessité. La justesse - pour ne pas dire justice - aussi, avec tout ce qu'on peut y inclure de subjectivité. « Juger est synonyme d'être injuste », a-t-on écrit. Pourtant, il faut trancher, surtout en temps d'abondance. Alors, on nous trouvera sévère, c'est un mot qui circule à notre propos dans le microcosme du jeu vidéo. Sévère, mais avec la conscience du travail accompli, loin de la complaisance. Contrairement à ce que certains pensent, PlayStation Mag. n'a qu'une seule vocation : satisfaire ses lecteurs. Vous… et par extension votre porte-monnaie. On nous rêve moins sévère ? Que les jeux soient vendus 150 francs, les grâces de l'indulgence devraient alors très certainement nous toucher. Les miracles, il faut y croire, sinon, autant tout arrêter tout de suite.

J.-F. Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaires de rédaction Edwige Nicot, Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Arnaud Chaudron, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Philippe Cavet, Karine Nitkiewicz et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène, Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Formula 1 99 © Psygnosis
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

DIFFUSION CONTROLE 1998

ddp
DES DELIRES PNEUMATIQUES
MEME PAS PEUR !
Play Minitel
DDP INTERPASSIF
COLD LINE
-30 03 04 05 06
Vêtements de Rue
automne-hiver 99/2000
ddp

GÉNÉRIQUE

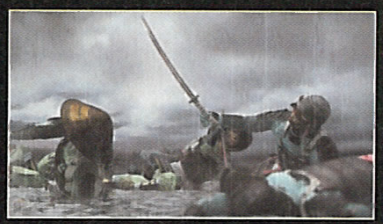
PLAYSTATION MAGAZINE N°36 NOVEMBRE 1999

18 CASTING

La nouvelle mouture de F1 99 pourrait bien relever le niveau après une édition 98 catastrophique. Premières impressions après quelques tours de piste.

34 CASTING

Suite à la présentation officielle de la PlayStation, les annonces ne manquent pas. De nouvelles images afin de mieux comprendre la PS2.



84 MAKING OF

A quelques semaines du lancement de Gran Turismo 2, nous sommes passés au Japon afin d'en savoir plus. Compte-rendu.

92 PORTRAIT

Découvrez en exclusivité les épisodes de Resident Evil inédits, jamais sortis, que PlayStation Mag vous a dégotés.

110 TRAVELLING

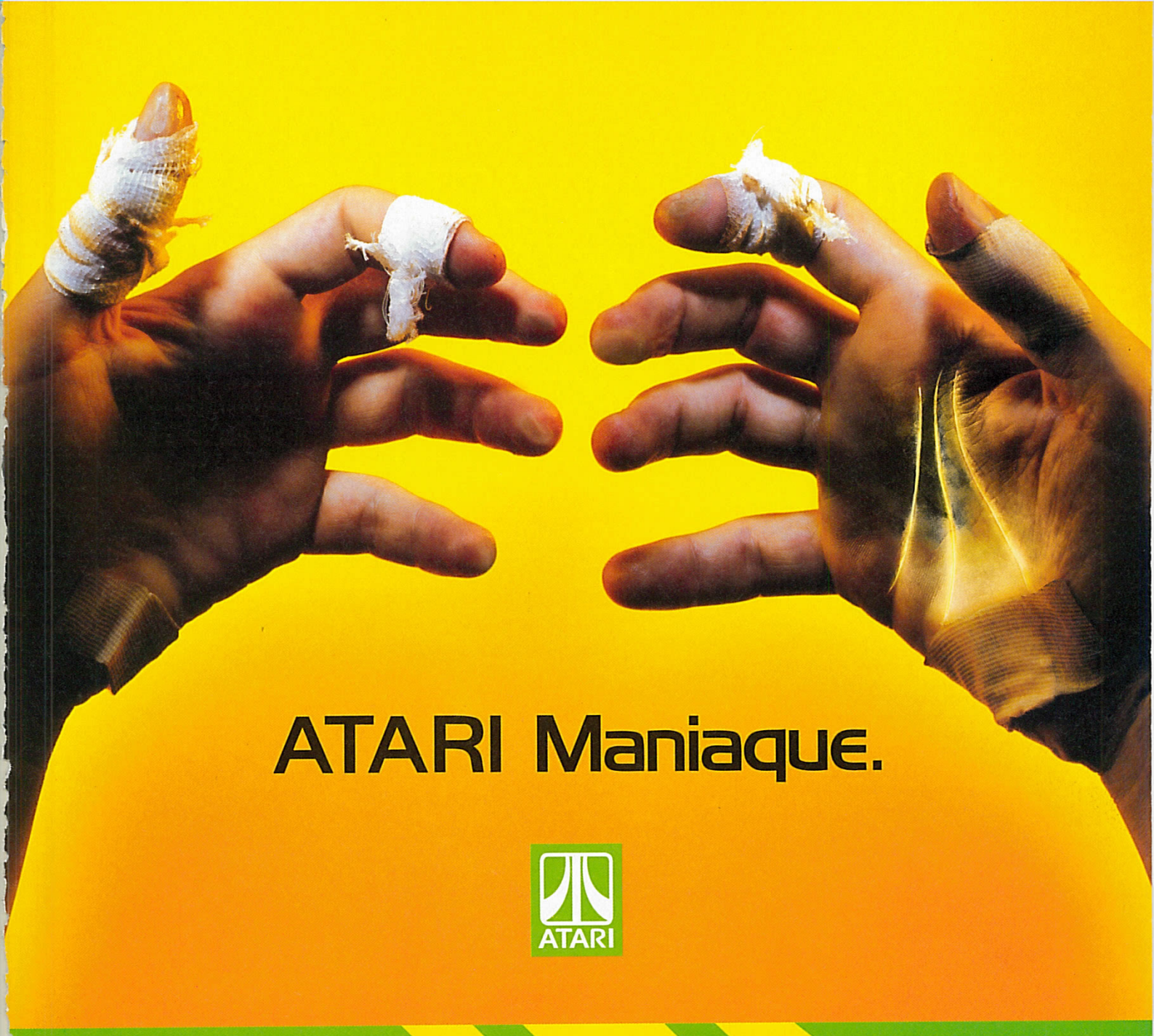
Une belle série de Travellings pour les joueurs de tous les horizons. L'âme sœur est quelque part ici.

TRAVELLING

Demolition Racer 134
Dino Crisis 110
Fifa 2000 132
Final Fantasy 8 116
Le Monde des Bleus 130
No Fear Downhill Moutain Biking 136
Pacman World 142
Quake 2 138
Spyro 2 140
Star Wars La Menace Fantôme 126
Tarzan 124
Xena La Guerrière 128
Worms Armaggedon 120

156 COURT MÉTRAGE

Les sorties, ce sont aussi les courts métrages, qu'il ne faudra pas manquer de lire avant d'aller vider son compte en banque.



ATARI Maniaque.

ATARI

La nouvelle génération ATARI est là. Saurez-vous lâcher prise ?

La chaîne musicale MCM www.mcm.net

96.9 VOLTAGE LE RYTHME EN PLUS

Ubi Soft ENTERTAINMENT

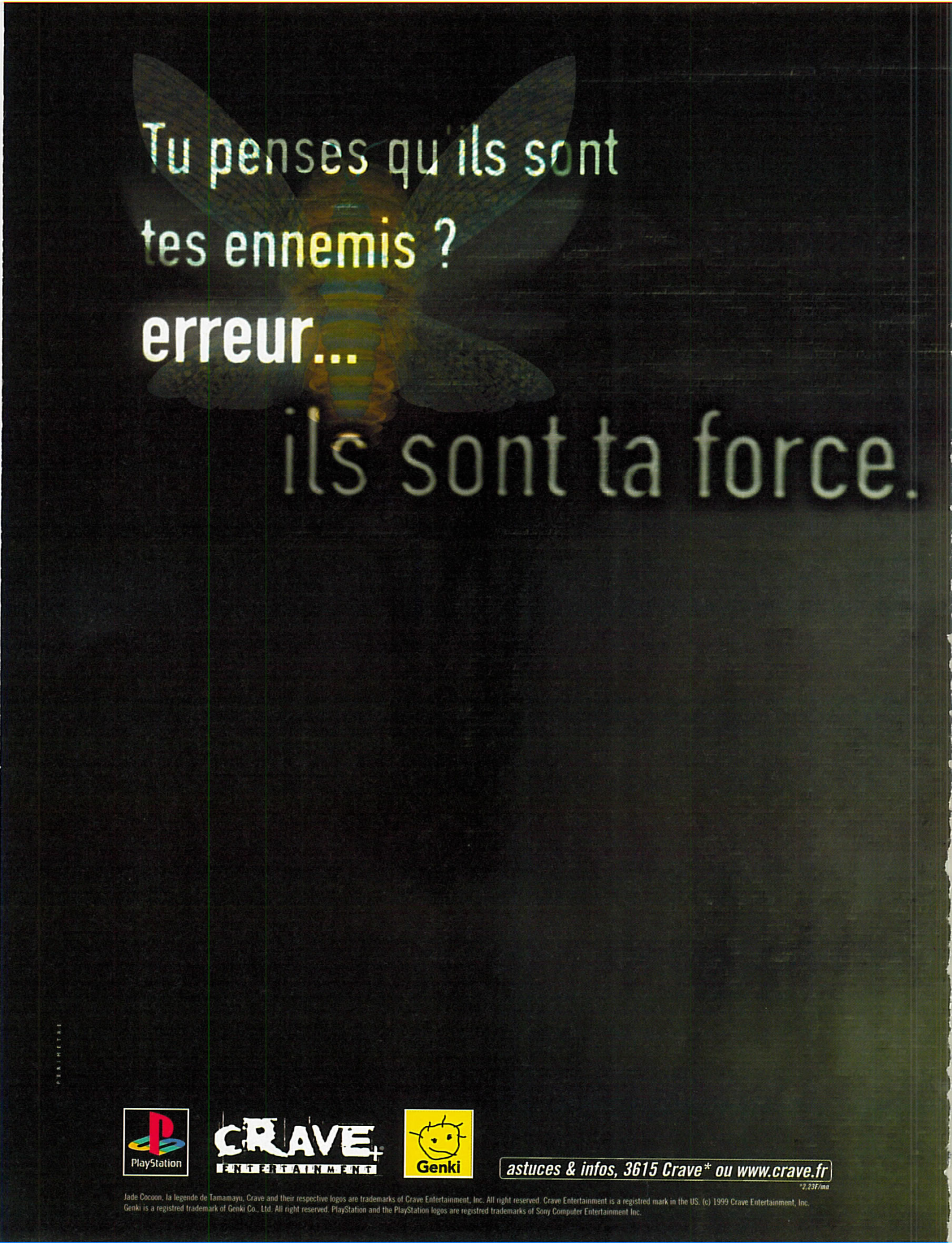
HASBRO Interactive

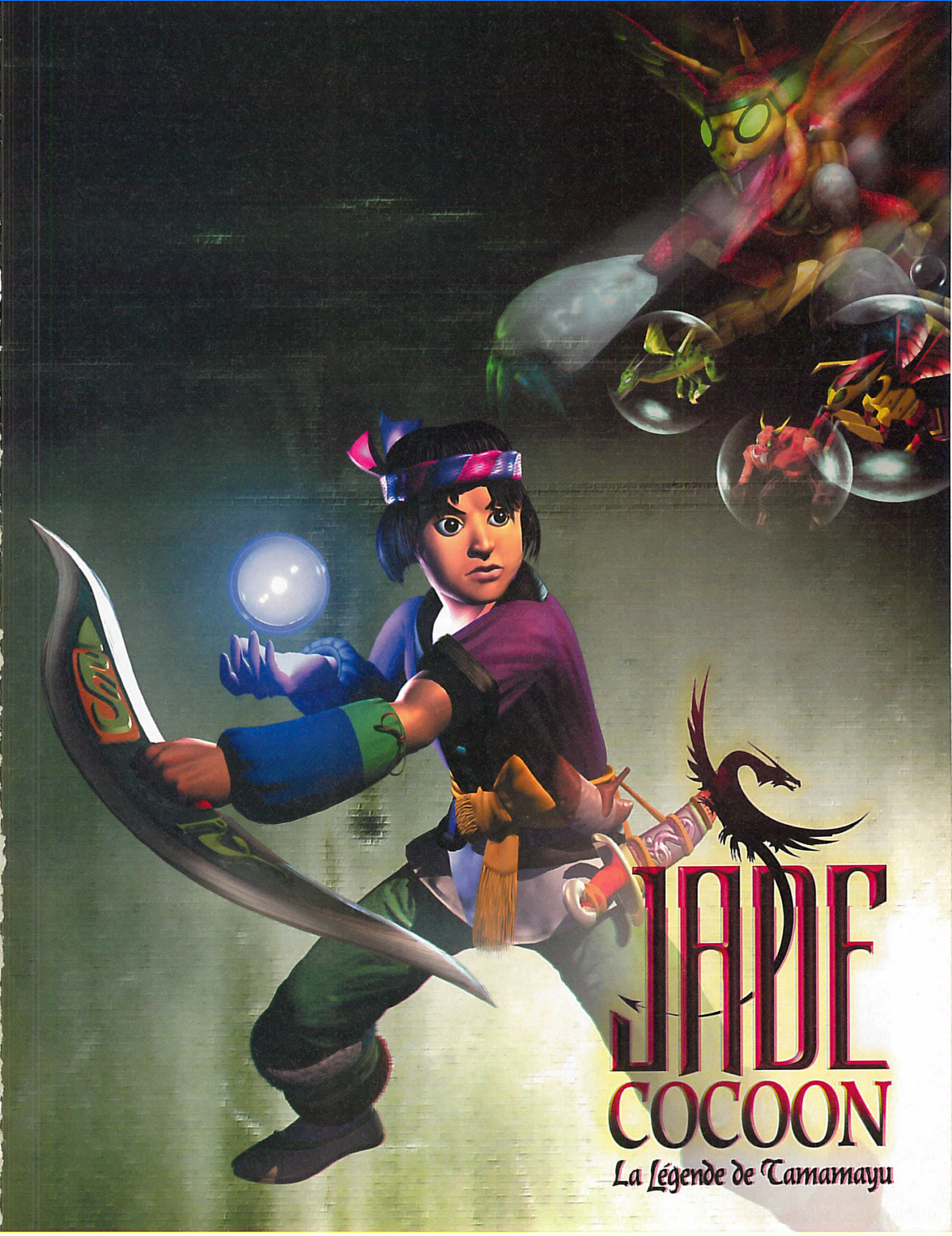
www.atari.com

PC CD-ROM

PlayStation

© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Tous droits réservés. Q*Bert © 1999 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés. Q*Bert TM. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.
et PlayStation sont des marques déposées de Sony Corporation Inc.


Tu penses qu'ils sont
tes ennemis ?
erreur...
ils sont ta force.
PlayStation
CRAVE
ENTERTAINMENT
Genki
astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr
*2,23F/mn
Jade Cocoon, la legende de Tamamayu, Crave and their respective logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. All right reserved. Crave Entertainment is a registred mark in the US. (c) 1999 Crave Entertainment, Inc.
Genki is a registred trademark of Genki Co., Ltd. All right reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


JADE
COCOON
La Légende de Tamamayu

Par Stéphane Hebert

FORMULA ONE 99

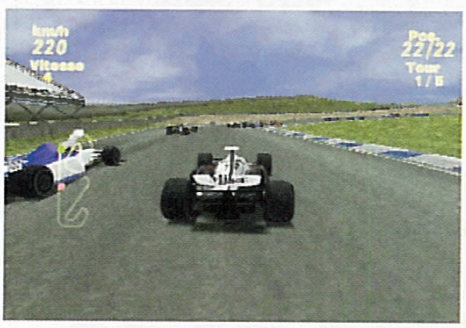
DERNIER VOLET EN DATE

Editeur : Psygnosis - Développeur : Studio 33 (G-B) - Déjà disponible

La série des Formula One fait partie de ces jeux qui marquent l'histoire de la PlayStation, aussi bien par ses frasques que par ses réussites. Alors que l'édition 99 est déjà en magasin depuis plusieurs jours (comme c'est étrange...), nous allons aujourd'hui revenir quelque peu sur cette saga aux multiples rebondissements. Le Travelling complet dès le mois prochain.

Un gameplay à mi-chemin entre l'arcade et la simulation.

Et oui, avec ce Formula One 99, nous en sommes déjà au quatrième volet de la série. Quatre ans que les fans transpirent d'angoisse, en attendant la sortie de leur Formula nouveau, avec la même impatience dans le regard qu'un cocker éthiopien devant une boîte de Pal. Quoique cette fois, ils n'auront pas tellement à patienter, les fans. Le jeu est effectivement déjà disponible, alors que nous n'en sommes qu'au stade du Casting. Bizarre. Cette technique de mise en vente prématurée étant habituellement réservée aux mauvais jeux, on se demande ce qu'il faut en conclure pour Formula 99. Il faut dire qu'après la déconvenue de la version 98, la méfiance est de mise. D'ailleurs, la sagesse populaire ne dit-elle pas : « Poulet plumé craint le ketchup » ? Oui, elle le dit et elle a bien raison. Mais laissons ce genre de considérations paranoïaques au mois prochain, et penchons-nous ensemble sur les nouveautés proposées.



DÉJÀ EN VENTE, PAS ENCORE TESTÉ

Grâce à la licence officielle bien chère et bien chère, vous allez retrouver tous les circuits, écuries et pilotes officiels de la saison officielle 99. Cela signifie que vous piloterez officiellement sur les

Ce qu'il manque en Formule 1, c'est le frein à main pour les virages un peu secs.

Un moteur 3D qui semble bien amélioré.

FORMULA ONE
Bizarre Creations

Il s'agit du premier grand jeu de Formule 1 sur PlayStation, pour ne pas dire le premier grand jeu de Formule 1 sur console tout court. Pour l'époque, voitures et circuits étaient particulièrement beaux. La simulation reprend la saison 96, composée de 17 Grands Prix. Le comportement des véhicules était réaliste, malgré le cruel manque de complexité des réglages. La météo était déjà gérée, l'intelligence des autres voitures assez moyenne et les commentaires de Philippe Alliot tout à fait insupportables. Il n'existait pas de vue embarquée et les avaries étaient absentes. Les accidents étaient de la même façon assez simplistes, puisqu'ils se traduisaient, en général, par un simple ralentissement. Bien qu'il ne fût pas possible de jouer à deux sur le même écran, un mode link était disponible.

Le graphisme des circuits promet d'être détaillé.

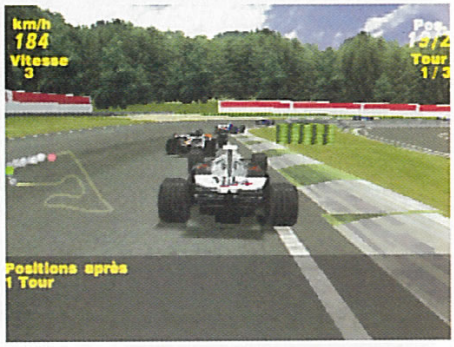
FORMULA ONE 98 Visual Sciences

Bizarre Creations laisse la place à Visual Sciences et la différence de qualité se fait immédiatement sentir. Le jeu est une grosse déception et récolte le titre de plus mauvais volet de la série. La saison 98 est composée de 16 circuits particulièrement moches, à l'instar des véhicules. Le comportement des voitures est pitoyable, l'animation peu fluide et les problèmes d'affichage prononcés. La séquence d'animation des arrêts aux stands est risible et on ne ressent pas l'influence des réglages sur les réactions de votre engin. Le tracé des circuits est fantaisiste (la chicane de Monaco est un grand moment) et les commentaires de Catherine Pic totalement foireux. Comme personne n'est totalement mauvais, il faut quand même reconnaître quelques points positifs à ce ratage : apparition des rétroviseurs, gestion des manettes vibrantes, possibilité de visualiser les circuits avant la course, mode 4 joueurs grâce au couplage de l'écran splitté et du mode link, mode 2 joueurs avec 10 voitures CPU. Mais, pour le reste, Visual Sciences a vraiment loupé le coche.

Les faux départs vous feront écopper d'une pénalité de dix secondes.

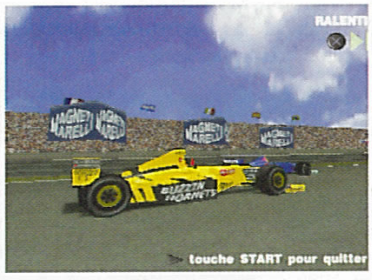
16 circuits en présence, dont le tout nouveau Sepang situé officiellement en Malaisie. Jacques Villeneuve, plus connu sous le nom officiel de Driver X dans d'autres productions, aura, ici, son patronyme en clair dans le jeu. En ce qui concerne les commentaires en direct, ils seront assurés par Pierre Van Vliet (l'officiel) et Jacques Laffite (idem). Enfin, « assurés », c'est un bien grand mot, rapport au peu d'aisance manifeste de ces gars à lire un texte avec naturel. Je sais, ce n'est pas beau de se moquer des autres mais, comme le dit la sagesse populaire officielle : « Enclume qui coule rigolera moins la dernière ». Quant au règlement officiel, les pénalités, drapeaux et faux départs seront de la partie. Une fonction marrante, voire amusante (pour ne pas dire drôle) permettra de personnaliser ses grilles de départ, afin de reproduire les vraies conditions de la saison. La météo officielle sera gérée en temps réel, dans le sens où les courses seront interrompues toutes les cinq minutes par Alain Gilot-Pétré. Il sortira alors une vanne pitoyable ainsi que sa grenouille magique officielle. Si elle monte, il pleuvra, si elle se noie, c'est qu'il fera beau. Oui, ça risque de coûter cher en batraciens, toute cette histoire, mais il faut ce qu'il faut, comme disent les gens sages et populaires. Sur le plan technique, le moteur 3D a subi pas mal d'améliorations. Principale conséquence : un graphisme plus détaillé pour une vitesse d'animation préservée.

Les collisions provoqueront des avaries, mais il faudra vraiment que vous soyez un vrai chauffard pour en être victime.



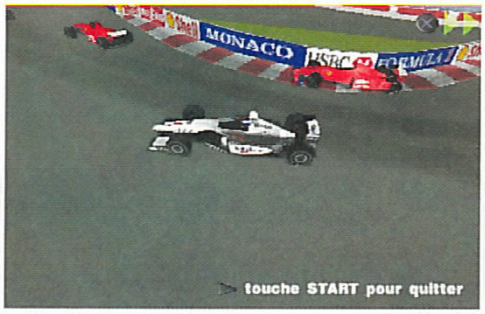
Les options de réglages sont, cette fois, nombreuses.

Il pleut il mouille, c'est la fête à la grenouille magique d'Alain Gilot-Pétré.



FORMULA ONE 99 - Studio 33

Notre devoir de réserve nous empêche de porter un jugement définitif sur cette nouvelle version. Verdict, le mois prochain, donc. Mais nouveau développeur, nouvelle chance !



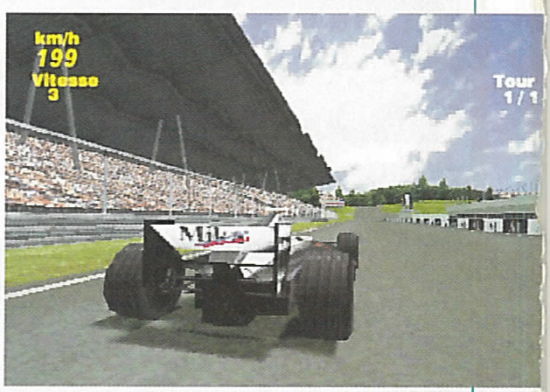
De beaux ralentis pour revoir les courses comme à la télé. Toutefois, ça manque un peu de caméra cette histoire.

MIEUX QU'AVANT, A PRIORI

Le pilotage semble se diriger vers un compromis entre simulation et arcade. Quoiqu'à la réflexion, ce sera plus du « arcade-arcade simulation » que du « simulation-arcade-simulation ». Ça va, vous suivez ? Tant mieux, parce que moi, pas trop. Bref, ce que j'essaye péniblement d'exprimer, c'est qu'il ne faudra pas vous attendre à une simulation ardue, ni à un jeu totalement arcade. Pour illustrer la chose, sachez que le soft sera très tolérant en ce qui concerne les trajectoires et les collisions, mais que, dans le même temps, vous pourrez régler de nombreux points de votre véhicule, pour optimiser vos chronos. De plus, des avaries pourront se déclencher spontanément ou suite à des chocs (moteurs qui casse, ailerons qui se détachent, etc.). Maintenant, ce que je vous propose de faire, c'est d'attendre le Travelling du mois prochain, avant de craquer et d'aller chez votre revendeur. Je sais que ce je vous demande est dur, mais il va falloir être fort. Avec tous les bons jeux de course qui s'annoncent pour Noël (quelqu'un a prononcé « Gran Turismo 2 » ?), il serait peut-être judicieux de faire jouer la concurrence.

Si vous grillez le départ, les autres concurrents feront instantanément de même.

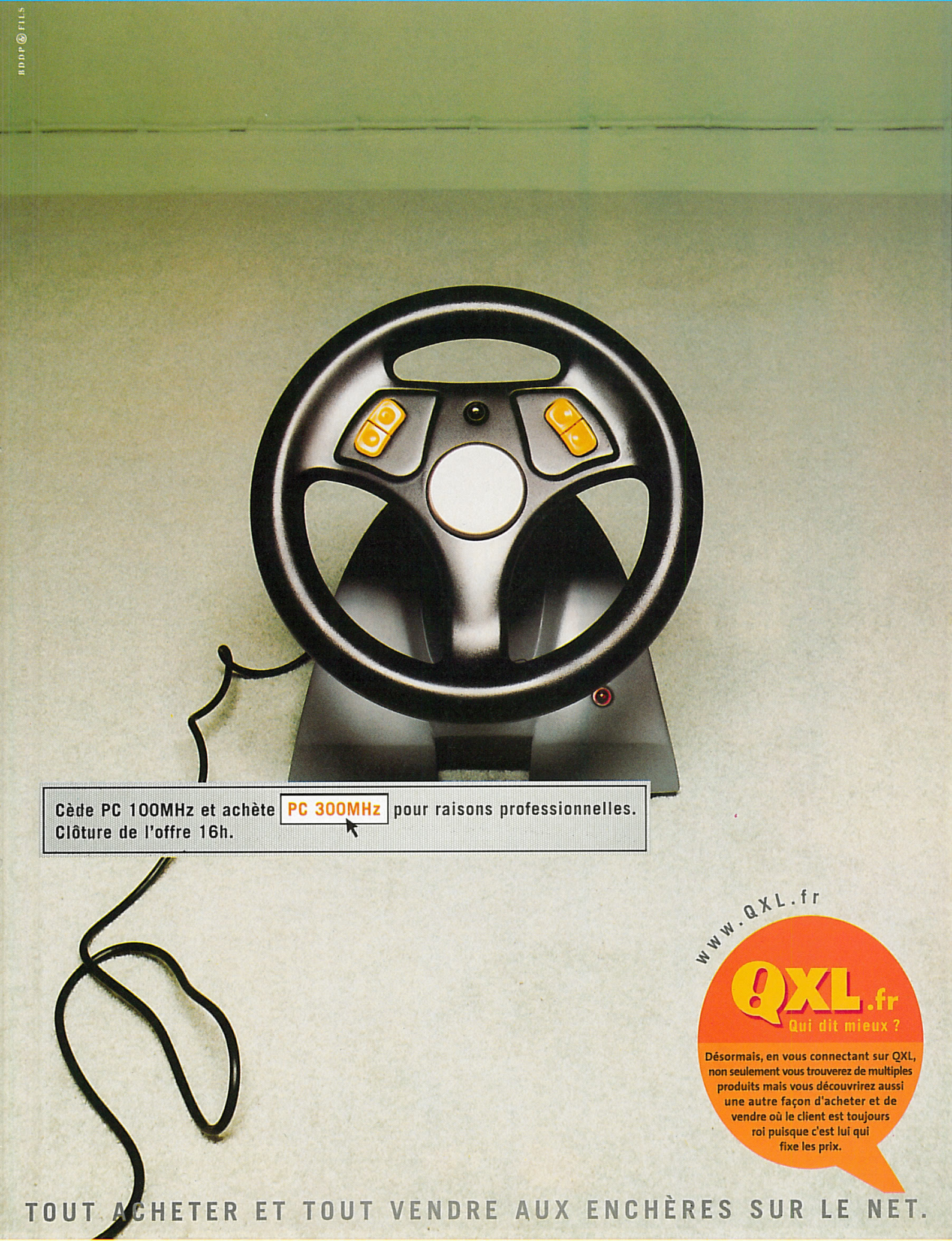
Le style Jean Alesi, toujours très en vogue dans le milieu des bacs à sable.



FORMULA ONE 97 - Bizarre Creation

De l'avis de tous, il s'agit, à ce jour, du volet le plus complet de la série (en attendant le test du mois prochain). La saison 97 comporte 18 circuits, de nombreuses vues jouables, des collisions à la fois précises et spectaculaires. Le comportement de la voiture était excellent, car on ressentait vraiment le poids et l'inertie de l'engin (ces derniers changeant en fonction de la quantité d'essence embarquée, par exemple). D'un point de vue technique, l'animation était bien plus rapide et les voitures plus détaillées que dans Formula One (ainsi, on voyait les disques de frein virer au rouge durant les freinages). De plus, il était désormais possible de jouer à deux sur le même écran. Les commentaires étaient, pour une fois, réussis, car naturels et pertinents. Même constat pour les bruitages, particulièrement convaincants en vue interne. Les pannes faisaient, enfin, leur apparition. Détail amusant du mode cockpit : on pouvait retirer les visières sales de son casque. Il est vrai que l'effet n'était pas très beau, mais Formula One 97 était le seul à proposer cette option. Les réglages restaient simplistes mais influençaient réellement le comportement de la voiture. Enfin, la reproduction des circuits était irréprochable, avec une précision de tracé de l'ordre du mètre.

BDDP & FILS


Cède PC 100MHz et achète PC 300MHz pour raisons professionnelles.
Clôture de l'offre 16h.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.
TOUT ACHETER ET TOUT VENDRE AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

© 1999 GT Interactive. Tous droits réservés. Tous les logos et toutes les marques cités sont la propriété de leurs sociétés respectives.

Réveille le héros qui sommeille en toi !

DREAM STORY

Une aventure passionnante au coeur des rêves à travers 6 univers féeriques

Incarne Tim ou Lola et apprends à maîtriser leurs super-pouvoirs.

Transforme-toi en Ninja, en robot ou encore en super-héros pour affronter dinosaures, zombies et autres araignées géantes!

OFFICIAL FORMULA ONE RACING 99

Editeur : Eidos - Développeur : Lankhor (France) - Disponible en décembre 99

Après l'hégémonie des jeux de Formule 1 made in Psygnosis, un développeur « antique » se jette, lui aussi, dans le bain. Lankhor nous concocte un jeu de F1 aux petits oignons, qui mijote depuis deux ans.

Un environnement mapping de bon aloi sur Official Formula 1 Racing 99 !

Lankhor, encore

Fondée en 1987, la société Lankhor est l'une des plus anciennes et des plus vénérables du milieu du jeu vidéo. Elle a gagné ses lettres de noblesse avec des titres comme le Manoir de Mortevielle ou Maupiti Island, deux jeux d'aventure mythique avec synthèse vocale (pour l'époque, quel choc !) ou encore Vroom, le premier vrai jeu de F1 ! A la fin des années 80, Lankhor était vraiment en avance sur son temps. Sur le Net : www.lankhor.fr

L'AUTRE JEU OFFICIEL DE F1

Lorsque Lankhor nous invite à découvrir la version PlayStation d'Official Formula One Racing 99 (dérivée du même jeu sur PC), c'est toute une époque qui refait surface, pour la plupart d'entre nous. Lankhor, nom mythique s'il en est, nous revient après de nombreuses années d'absence sur console. Fidèle à ses premières amours, (remember Vroom sur Atari ST et Amiga !), c'est un jeu de Formule 1 dérivé de la version PC et remis au goût du jour que les concepteurs présentent. Pour Daniel Macré, le chef de projet, « le développement de la version PlayStation a commencé il y a deux ans, en même temps que la mouture PC, mais pour finir cette dernière, nous avons dû l'interrompre pour la reprendre en mai dernier ». OF1R 99 est, en effet, le premier jeu développé sur PlayStation par Lankhor. Jeu estampillé FIA, toutes les écuries (11) et tous les pilotes (22) de la saison 99 sont présents, Villeneuve inclus. Mi-arcade/mi-simulation, la version console du jeu est volontairement plus accessible que son homologue micro. « L'I.A., les modèles physiques et les collisions, la gestion des caméras ainsi que le son sont fonctionnellement identiques à la version PC. Ils ont cependant été optimisés en performance et en occupation mémoire (2 mb). Quelques bugs laissés sur PC ont également été corrigés », ajoute Daniel Macré.

UN MOTEUR 3D REFAIT À NEUF

Par rapport à la version micro, le moteur 3D du jeu a été entièrement refait. Il intègre, selon Daniel Macré, plus d'effets que le jeu PC ! La liberté est totale, en ce qui concerne les vues caméra (8 jouables), aussi bien en mode « jeu » qu'en mode « replay ». Le joueur pourra ainsi définir des vues spécifiques voire très éloignées, sans problème d'affichage apparent. De même, il pourra choisir de mettre en incrustation une petite fenêtre qui montrera les incidents sur le circuit ! Les autres options n'ont pas été oubliées non plus puisqu'il vous sera possible de disputer des courses à trois niveaux de difficulté différents, aussi bien en mode arcade que simulation. Les apprentis pilotes se mesureront en championnat, sur une simple course, en scénario ou bien en jeu à deux en écran splitté. De quoi faire, donc. La vitesse d'animation est, elle, de 25 images par seconde en course, tandis qu'elle chute au départ à 16 i/s avec les 22 voitures présentes sur la grille. Les sensations sont, elles, plutôt bonnes après quelques tours de roues et ce dans toutes les vues, ce qui est plutôt rare si l'on se réfère au F1 99 de Psygnosis... Les paramètres techniques que l'on peut changer au garage sont assez pointus mais très clairement illustrés par des animations pré-calculées de très bonne qualité. Pour les accros de la vidéo, Lankhor a fait en sorte de pouvoir sauvegarder jusqu'à 6 minutes de course sur Memory Card ! Pour les flemmards, un système appelé « autodrive » a également été implémenté : la console prend votre relais lors d'un Grand Prix en cours, et vous reprenez la main lorsque vous le décidez ! Enfin, sachez que l'intro, confiée aux magiciens de Digimania en Angleterre, est certainement l'une des plus belles jamais vues sur PlayStation. OF1R 99 est le second jeu PlayStation à bénéficier de la licence FIA et pourrait bien créer une surprise.

Des dégâts sur la voiture que l'on voit sur le dessin de la F1, en haut à droite de l'écran.

Une grille de départ pour l'instant calme. Dans quelques instants, les moteurs vont vrombir et les fauves seront lâchés !

Codemasters

UDS

DUAL SHOCK™

PlayStation

PC CD ROM

Témérité et audace sont les maîtres mots.

Testez votre adresse, votre équilibre et votre sang-froid.

Adoptez un style kamikaze pour dévaler plus de 25 parcours ;

Déserts, volcans, à la limite du praticable.

Révélez vos talents acrobatiques : roues arrières, 360°, suicides, Superman…

C'est vous, seul contre les éléments, sans moteur. Foncez droit devant, coupez les virages, oubliez les freins.

Le VTT extrême : éclatez-vous comme des dingues.

MÊME PAS PEUR !

- Multiples vues de pilotage dont une vue guidon impressionnante.
- 8 vététistes exclusifs
- Options de réglage et de personnalisation
- 6 modes de course
- Pour 1 à 4 joueurs

Edité par les créateurs de Colin McRae Rally.

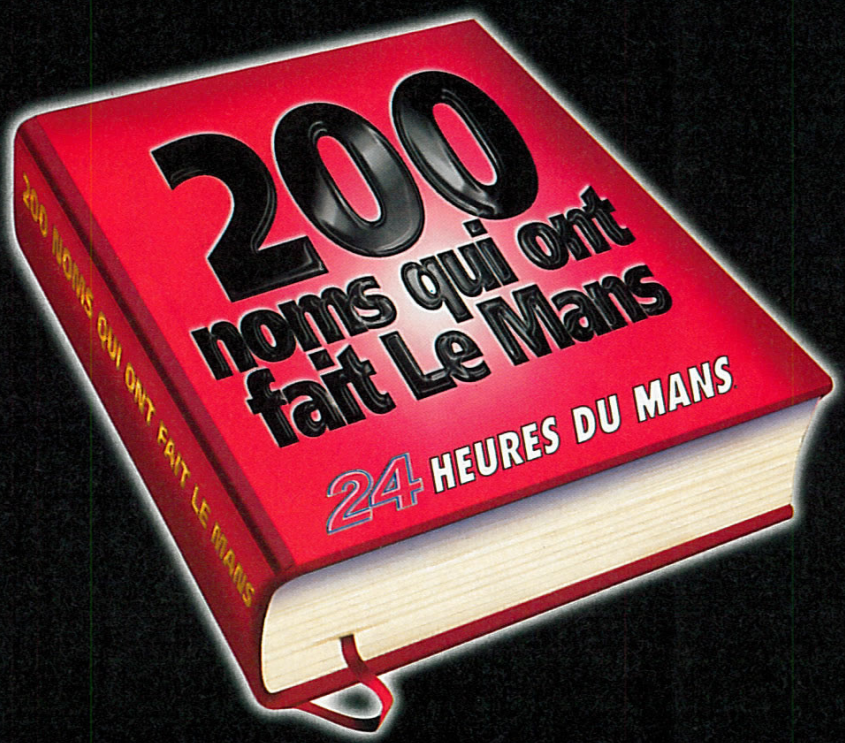
GIANT BICYCLES

www.mountainbiking.co.uk

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

L'Extrême Sensation.

© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "No Fear" is a registered trademark of No Fear, Inc. "No Fear Downhill Mountain Biking" is made under license from No Fear, Inc. The Giant logo is a registered trademark of Giant UK Ltd. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



PIMENT - © 1999 Infogrames. PlayStation and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

POUR QUI VOUS VOUS PRENEZ ?

LE JEU A LA HAUTEUR DU MYTHE

INFOGRAMES

PlayStation

PC CD ROM

EUTECHNYX

A.C.O. 24

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 30 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 36 15 : 2.23 Frs /mn.

www.lemans-game.com

Par Jean Santoni

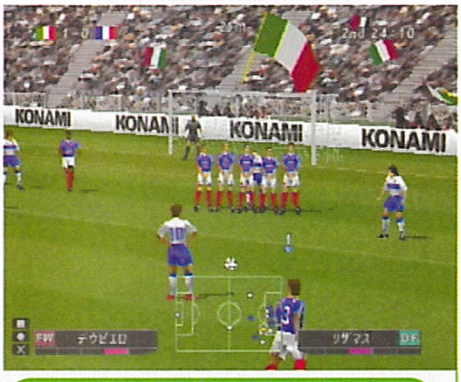
ISS PRO EVOLUTION

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN

Editeur : Konami - Développeur : Konami (Japon) - Disponibilité : décembre 99

Alors qu'on ne compte plus les jeux de foot, le dernier arrivé sera sans doute le meilleur. Konami (Metal Gear, Silent Hill...) a réalisé un pur chef-d'œuvre et concurrence ainsi directement et brillamment Sony et EA Sports. Une performance.

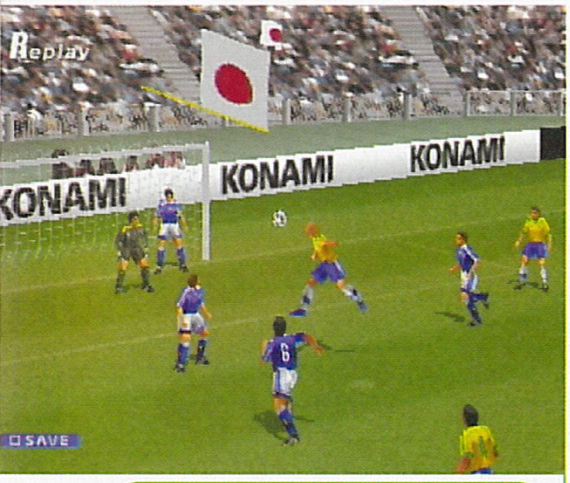
Mmm, qu'est-ce que je vais bien pouvoir acheter comme jeux de foot cette année ? Ça faisait un bail que les amateurs de ballon rond ne s'étaient pas posés cette question, hein ? Bien sûr, vous me direz qu'il y a toujours eu deux écoles en matière de simulation de foot : les pro FIFA et les pro ISS. Mais les chiffres parlent d'eux-mêmes, et les réalités économiques sont parfois cruelles. Hé oui, EA Sport détient grosso modo plus de 70 % du marché de la simulation de foot. Enfin, tout ça pour dire que depuis novembre 98, date de sortie de FIFA 99, il suffit qu'on entende justement le mot FIFA pour se mettre des billets de banque dans la bouche et courir sans se poser de question au magasin de jeux vidéo le plus proche. Une sorte de réflexe de Pavlov, quoi. Mais cette année, ça risque d'être plus difficile et il faudra peut-être y réfléchir à deux fois.



Les coups francs demandent beaucoup de technique, comme le reste du jeu.

QUAND LE VIRTUEL FLIRTE AVEC LE RÉEL

Alors que FIFA 2000 se contente de proposer de jolis graphismes et un gameplay typé 100 % arcade (genre que certains joueurs adorent, soit dit en passant), Konami, sans crier gare, bouleverse littéralement le petit monde bien tranquille du foot virtuel avec sa nouvelle édition d'ISS Pro. Jamais, je dis bien jamais, un jeu de foot n'avait approché autant la réalité. Et vu le nombre d'heures que nous avons passées sur cette version du jeu, je sais de quoi je parle. Le mot Evolution convient assez mal à ce nouvel opus. Allez, osons : il s'agit plutôt d'une révolution. En fait, pour vous donner un ordre d'idée, ISS Pro Evolution nous a fait exactement le même effet que Gran Turismo au moment de sa sortie. Vous avez pigé, on parle bien simulation pure et dure, et pas de baby-foot. Du jamais vu, du jamais joué... même sur PC. La motion capture est excellente. On a franchement l'impression de regarder un vrai match. On sent l'effort des joueurs, ces derniers perdent l'équilibre s'ils tirent dans une mauvaise position, sont emportés par leur élan, glissent parfois après une prise d'appui un peu brutale, les contrôles de balle sont également ultra réalistes (contrôle du genou, de la poitrine, suivi du ballon). D'autre part, la simulation prend de nombreux facteurs physiques en compte, notamment les rebonds du ballon (on hallucine !). Cadrer un tir demande également beaucoup de technique, comme dans la réalité. Si vous êtes mal positionné par rapport au but, le tir sera mou ou alors le ballon prendra une mauvaise trajectoire. Pas question de marquer 10 buts en huit minutes. Il faut construire son jeu, se replier pour mieux relancer, oubliez les forcings individuels à la FIFA, ça ne passe jamais à moins d'une faute grossière de votre adversaire ! La prise en main, quant à elle, reste intuitive, bien qu'elle nécessite un temps d'adaptation assez long. Les commandes sont assez différentes de celle de FIFA, notamment pour les gestes techniques (feinte de corps, feintes de tirs, etc.), il faut par conséquent se déconditionner. Bon, stop, ça suffira pour aujourd'hui, je ne vais pas m'étaler plus longtemps sur le sujet : non seulement je ne voudrais pas transformer ce Casting en Travelling mais, en plus, j'ai plus de place. Juste 20 mots pour finir : ISS Pro Evolution est à la simulation de foot ce que Gran Turismo est à la simulation de course automobile.



Le timing sur les gestes aériens est au top. Au moins, on sait pourquoi on rate !

Minute, j'ai pas fini

Je les entends d'ici, les rabat-joie : « Oh l'autre hé, c'est naze, y a pas de licence officielle ». Ok, c'est vrai, pas de licence de la FIFA ni de la FIFPRO, mais il y a un éditeur de joueurs et on peut modifier les noms de tous ces derniers, bande de feignasses. De plus, nos milliardaires en short (tous) sont parfaitement reconnaissables, on distingue clairement la tonsure de moine de Zidane, et Seedorf est coiffé comme un dessous de bras. Côté équipes, la version française proposera normalement les clubs les plus réputés et 50 formations nationales. Pour tout connaître des modes de jeu (ils sont nombreux), il faudra attendre le Travelling, hé hé !

Achetée aux enchères sur iBazar.fr : 1890F

...et mon petit neveu qui me proposait la même config' à 6000F...

GREY

Achetée sur iBazar.fr

iBazar.fr est le premier site français de vente aux enchères entre particuliers. iBazar.fr vous permet de vendre ou d'acheter sans contrainte tout ce que vous voulez sur internet. Chaque jour des milliers d'objets, du plus quotidien au plus inattendu, sont offerts à vos enchères. Ainsi, vous réalisez à coup sûr de bonnes affaires aux meilleurs prix.

tapez www.ibazar.fr

PLAISIRS D'ENCHÈRES, PLAISIRS D'AFFAIRES.

www.ibazar.fr

iBazar.fr

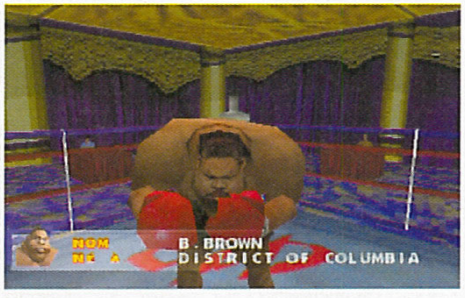
Par Xavier Brun

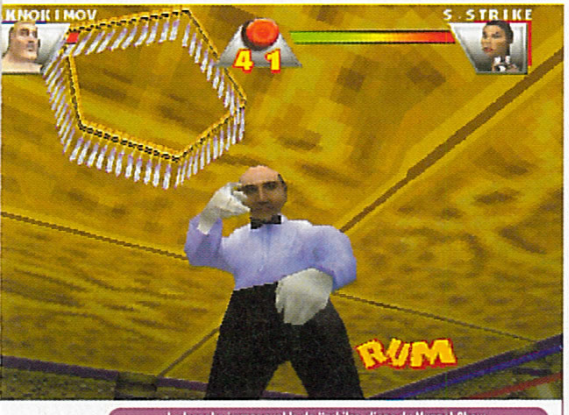
READY 2 RUMBLE BOXING

Editeur : Infogrames - Développeur : Midway (E-U) - Disponibilité : novembre 99

MIDWAY VISE L'ARCADE... SOURCILIÈRE

Midway, développeur américain, pourrait bien créer l'événement avec ce jeu de boxe, 100 % arcade, complètement délirant et surtout très subtil. Y'en a qui vont se manger des pains...





La tronche immanquable de l'arbitre, digne du Muppet Show.

Du haut de mes 1,72 m, 62 kilos (catégorie super-légers), courageux mais pas téméraire, je laisse volontiers le soin aux kamikazes de se taper dessus. Le spectacle, vu de l'autre côté des cordes, correspond plus à mon caractère. Mais le refus du combat est une démission de l'esprit humain. La célébrité qui sommeille en moi ne demande qu'à se réveiller. « Sketbats » chaussées, gants aux poings, c'est ma première entrée sur un ring. Les trois pelés et le tondu qui assistent au combat (sortis de chez eux pour acheter une bière) ont vu de la lumière et sont entrés dans la salle. Bref, le gong vient de retentir. Mon adversaire se rue sur moi : gauche, droite, direct, uppercut. Le tapis se rapproche étrangement de mon visage boursouflé... 6-7-8. Je me relève. Nouvel assaut, deux crochets, c'est le K.-O. Où suis-je ? Dans quel état j'erre ? Je ne suis pas encore « Ready 2 Rumble », comme dirait le célèbre présentateur Américain Michael Buffer.

VOUS FERIEZ MIEUX D'APPELER LE DOCTEUR

De nouveau conscient, direction la salle d'entraînement. Mauvaise surprise, le matériel de boxe et les appareils de musculation sont payants. J'ai oublié ma carte bleue. Il y a même des vitamines (ne dites rien à Virenque). Heureusement, un mode est inclu afin de parier sur votre cogneur pour récolter plein de « brouzouffes ». L'entraînement ne s'est pas montré concluant, j'ai la nette impression de m'être fait arnaquer ; de surcroît, on me traite de flemmard. Me revoilà gonflé à bloc. A mon tour de rosser le prochain adversaire. Le « Combat Titre » permet, en cas de victoire, une montée dans le classement. De la dixième à la première place puis changement de classe : bronze, argent et or. Plus on progresse, plus le public

Attention les dégâts, ça va cogner ! Le mode « rumble » est enclenché.

vient nombreux assister à vos performances. Les mornifles vont pleuvoir, puisque attaques et esquives s'exécutent facilement. Chaque boxeur possède son propre style et ses bottes secrètes : coup de tête, tampon du ventre... Mais pas de mangeur d'oreille. Une vingtaine de participants au total. Sumo, funky, Anglais de 108 ans... Sans oublier les superbes mensurations de « Sweet petite Luluuuuu... Valentine ». Chacun acquerra résistance, dextérité, force et puissance au fil des rencontres. Avec quelques coups très violents, le « rumble » (littéralement : grondement) s'affiche en toutes lettres à l'écran. Tel ceux d'un King Kong (en moins poilu) qui se frappe le poitrail, les poings deviennent alors surpuissants. A votre tour de flanquer la plus belle raclée à vos challengers. Le titre de champion est à portée de gants. Votre coin vous encourage. La voix des coaches et les bruitages rappellent les meilleurs dessins animés de Tex Avery, que j'attendais impatiemment après le western de la « Dernière Séance ». Ready 2 Rumble, c'est l'arcade pure et simple. On se prend vite au jeu et, à deux, c'est deux fois plus fun. En revanche, les vrais fans de simulations de boxe préféreront sans aucun doute Prince Naseem ou K-O Kings 99.

Perdu de vue

Il faut éplucher plusieurs Playstation Mag pour retrouver la trace de Midway. Leurs précédents titres n'ont pas laissé un souvenir impérissable : San Francisco Rush, NBA Fastbreak 98. Oui, mais encore... Ça y est, Mortal Kombat ! Mouais, pas terrible tout ça. Ready 2 Rumble Boxing devrait frapper un peu plus les esprits. Midway revient sur les devants de la scène !

http://www.midway.com

PRINCE NASEEM BOXING

Editeur : Codemasters - Développeur : Codemasters (G-B)

Disponible début 2000

RIEN NE SERT DE COURIR...

Codemasters ne cesse de peaufiner son bébé Naseem. Avec raison, semble-t-il...

Côté graphismes, rien à voir avec Ready 2 Rumble.

Tiens, un revenant ! Cette simulation de boxe parrainée par l'actuel champion poids plume WBO avait effectivement un peu disparu de la circulation. Que les amoureux du « noble-art » se rassurent, Codemasters n'a pas jeté l'éponge. Prévu pour sortir en mai 99, Prince Naseem ne sera finalement disponible dans les bacs qu'en début d'année prochaine ! Les développeurs éprouvent, semble-t-il, quelques difficultés à régler la jouabilité et, surtout, à trouver ce fameux équilibre fédérateur entre arcade et simulation. L'enjeu est de taille. Ne l'oublions pas, l'ambition avouée de l'éditeur anglais est de mettre K.-O. la prochaine simulation de boxe d'EA Sports. Pour le moment, avouons-le, il est encore difficile de se faire une idée précise de ce que donnera au final ce jeu de boxe. Si, d'un point de vue esthétique, le rejeton de Codemasters n'a pas grand-chose à envier à KO Kings (représentation des rings et des boxeurs de bonne facture), les contrôles et le gameplay, en revanche, ne sont pas vraiment représentatifs du savoir-faire de l'éditeur. Ainsi, la vue latérale initiale, qui permettait d'apprécier avec pre cision la portée des coups, a laissé la place à une v ue de dessus 3/4 peu convaincante. Le jeu de jambe s des boxeurs est inexistant. Ces derniers glissent littéralement sur le ring. Le système de garde, qu ant à lui, ne nous a pas convaincus. A l'inverse de KO Kings, qui proposait deux gardes, une pour les coups au visage, l'autre pour les coups au corps, vou s ne disposez ici que d'une garde hate. Un choix pour le moins contestable. Les variantes de c oups, enfin, nous ont semblé un peu « just » : on se limite ici aux uppercuts, aux crochets et aux jabs. Il n'y a pas non plus de système d'esquives. B ref, j'en connais qui vont bouffer des kilos de Guro nsan et passer quelques nuits blanches.

Le jeu nécessite encore bien des réglages.

LE MONDE DES BLEUS
(PlayStation) 349 F
Prix TTC valable jusqu'au 30/11/99, hors frais d'expédition
www.boxman.fr BOX MAN
Plus de musique pour plus de monde

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet
Tél. 01 41 63 14 15

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour "Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Ccial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél.02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq
Tél. 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Pirouettes - 75001 Paris
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, Rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, Avenue des Champs-Elysées 75008 Paris
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA Italie 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 94

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. 01 46 98 08 02

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - 94561 Thiais
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2"
94200 Charenton-le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 68 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 -Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan
13014 Marseille

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourty
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLE-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canon !

*sauf sur les consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Recyclez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend* vos jeux PlayStation.

*Voir conditions à la caisse.

Un nouveau service

Retrouvez les nouveautés, les dates de sortie, le top des ventes et pleins d'autres surprises sur le www.micromania.fr

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

fun radio

En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!

LES DÉMOS MICROMANIA, C'EST TROP FORT !

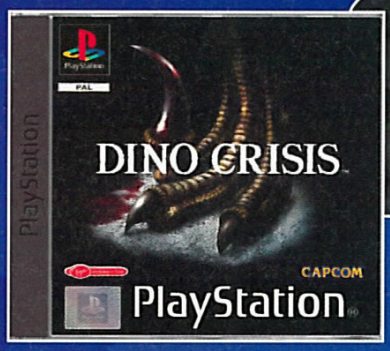
Découvrez les nouveautés PlayStation en avant-première et sur écran géant, tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les MICROMANIA

DÉMONSTRATION

MERCREDI 3 NOVEMBRE - SAMEDI 6 NOVEMBRE

DINO CRISIS

Une aventure effroyable en 3D temps réel.



DÉMONSTRATION

MERCREDI 10 NOVEMBRE - SAMEDI 13 NOVEMBRE

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Les championnats de motocross comme si vous y êtiez !

Foncez chez Micromania et GAGNEZ 1 moto-cross Kawasaki

DÉMONSTRATION

MERCREDI 24 NOVEMBRE - SAMEDI 27 NOVEMBRE

FORMULA ONE 99

La formule 1 comme vous l'avez toujours rêvée.

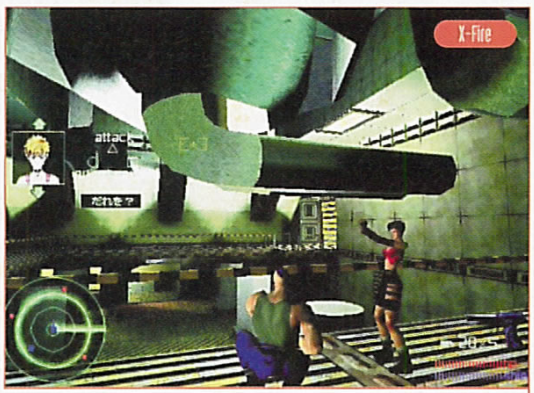
LE SATELLITE

Par Dave Martinyuk

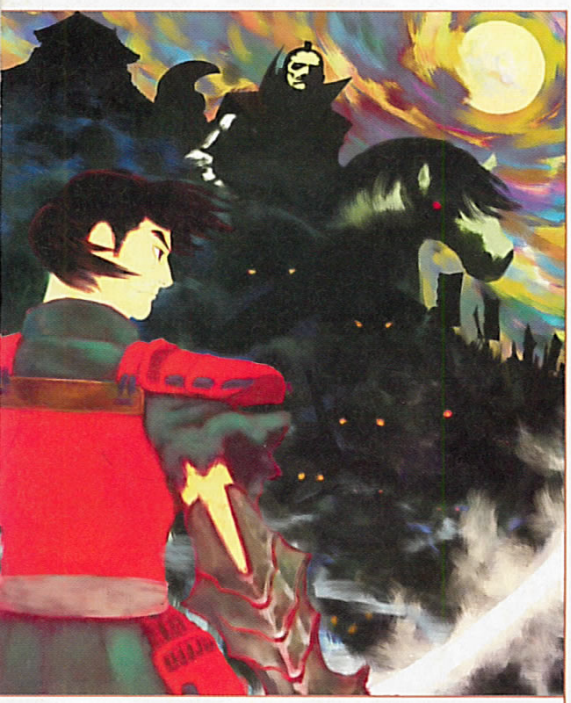
PLAYSTATION 2

LA REVUE DE PRESSE

A l'annonce de la sortie de la PlayStation 2, les esprits se sont échauffés. Après sa présentation au Tokyo Game Show, à la mi-septembre, ils se sont enflammés, et les commentaires à son sujet ont été nombreux. Petit tour d'horizon de la presse française...



La structure japonaise d'Electronic Arts (Fifa, NBA Live...) réalisera aussi l'un des premiers jeux PlayStation 2.



Onimusha sera l'un des premiers jeux PlayStation 2.

La sortie de la PlayStation 2 est un événement, ça, personne n'en doute. Ce dernier a été couvert de façon exhaustive par la presse spécialisée - c'est bien normal - et nous n'allons pas revenir dessus. A côté de ça, la presse financière, régionale ou encore nationale n'a pas manqué d'évoquer le sujet. Il nous a paru instructif de nous pencher sur ce que certains avaient pu écrire. Le constat, en général, est le même, et une information est constamment mise en avant : celle de la sortie (censée avoir été repoussée) de la PS2, en mars 99. « La PlayStation 2 joue l'Arlésienne » (**le Monde**), « La PlayStation (2) de Sony prend du retard » (**Libération**) et ainsi de suite. Ces titres quelque peu alarmistes se fondent pour la plupart sur une dépêche de l'AFP (**Agence France Presse**) datée du 14 septembre 99 et affirmant que « Sony Corporation a annoncé le report de trois mois, au 4 mars 2000, du lancement de la PlayStation 2, la nouvelle console de jeux vidéo sur laquelle repose une bonne part des perspectives de profits du groupe japonais d'électroniques de loisirs (...) Lorsqu'il avait annoncé l'arrivée d'une nouvelle PlayStation, le 2 mars dernier, le groupe avait alors prévu son lancement au cours de l'hiver 1999 ». Pour mémoire, rappelons tout de même que l'hiver débute le 21 décembre et se termine le 20 mars. Même au Japon...

GUERRE DES CHEFS

Dans l'ensemble, les différentes publications et journaux accueillent l'arrivée de la PS2 avec intérêt et curiosité, tous n'étant pas spécialistes du milieu des jeux vidéo (à cet égard, je signale, en toute amitié, au journal **Les Echos** que titrer une rubrique : « Jeux électroniques », de nos jours, fait un peu vieillot). Certains ne manquent pas, évidemment, de

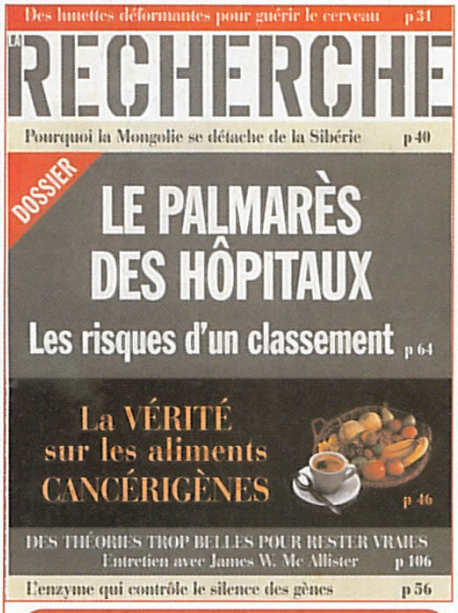
Trouverons-nous, à l'avenir, un « portail » pour les jeux PS2 sur Internet ?

faire le parallèle avec la Dreamcast de Sega. L'hebdomadaire **Investir** revient sur la sortie repoussée de la PS2 en faisant un parallèle intéressant à ce sujet : « Bon nombre d'observateurs estiment que Sony ne veut pas renouveler l'erreur commise par son concurrent Sega. A savoir sortir une console trop tôt, sans avoir assez de jeux en stock. » Et de signaler que la Dreamcast peut pousser un long soupir de soulagement en évitant d'avoir de la concurrence pour la période de Noël. « Un report qui arrange Sega » (**Libération**). Ils n'ont évidemment pas tort.

Plus amusant, le dossier Multimédia du journal **Les Echos** « Consoles de jeux : la bataille fratricide des maîtres japonais » revient sur une anecdote qui prête un peu à sourire : « Sony avait organisé une immense fête dans un golf huppé de Californie. C'est alors qu'un petit avion est apparu dans le ciel traînant derrière lui une banderole publicitaire pour la console de Sega. Au même moment, des individus sortis d'on ne sait où distribuaient des balles de golf orange au logo Dreamcast ». Comme on peut le voir, la rivalité entre les grands du secteur du jeu vidéo reste une source d'inspiration pour tous. Il est vrai que l'on aurait tort de bouder les anecdotes de ce genre.

LA FINANCE : OPTIMISTE

Du côté de la presse financière, on se félicite de l'annonce de la sortie de la PS2 et de son retentissement positif sur la bourse. « Sony touche un plus-haut historique » (**La Tribune**), « Sony fait rêver la bourse avec la PlayStation 2 » (**Les Echos**). Et d'y aller de leurs analyses et de leurs chiffres, tous plus éloquents les uns que les autres. Savoir que la valeur de l'action Sony a été multipliée par deux entre janvier et fin sep-



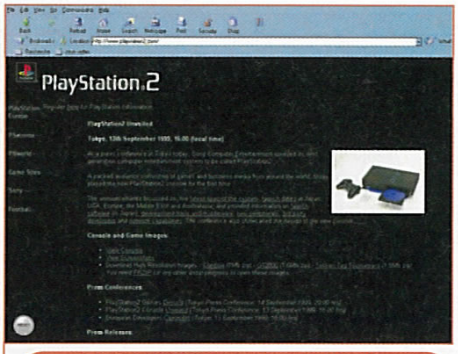
La très sérieuse revue scientifique « La Recherche » n'a, elle aussi, pas manqué de parler de la sortie de la PlayStation 2.

tembre 99 et qu'elle a même connu une hausse record de + 5,9 %, le 20 septembre, laisse effectivement rêveur. Pour les opérateurs, l'optimisme est donc de rigueur, et ce ne sont ni la date de sortie à mars 2000 de la PS2, ni son prix (2000 francs au Japon) qui peuvent ternir un si beau tableau. Pourquoi une telle confiance ? A vrai dire, il semblerait que les capacités de la console y soient pour quelque chose. Le monstre de puissance en devenir qu'est la PS2 rassure. Ses possibilités online aussi, car tout le monde s'accorde à dire que l'avenir du jeu passe par Internet...

6 MILLIARDS DE JOUEURS...

Moins les pays du tiers-monde (jouer, c'est bien ; manger, c'est mieux), les gens fauchés et tous ceux qui n'ont pas l'envie ou pas le temps de jouer, laissez-moi faire le calcul... Ça nous fait quelques centaines de millions de joueurs potentiels, tout de même. Selon le cabinet d'études IDC, le monde compte actuellement entre 183 et 195 millions d'internautes. On ne parle évidemment là que du PC. Les prévisions pour 2003 sont de 500 millions (170 millions pour l'Europe) et ce sans compter le développement éventuel des futurs « surfeurs » sur console !

Si la PS2 ne possède pas de modem intégré, il sera possible de lui en adjoindre un sans aucun problème. Et celui que l'on désire en plus. « Tablant sur l'évolution rapide des réseaux haut débit, Sony va développer un système de transaction électronique qui permettra de distribuer la globalité du catalogue électronique de Sony à partir de 2001» (Multimédia Hebdo). La volonté affichée de Sony est claire : Internet est un outil incontournable, et il est nécessaire de savoir l'utiliser et de proposer des services qui lui sont liés. A cet égard, Sony s'est déjà quelque peu « entraîné » avec son site www.station.sony.com, qui permet de jouer, sur PC, à certains jeux online (le plus célèbre de tous étant Everquest). « A partir de 2001, le téléchargement de jeux (sur PS2) sera possible via Internet, fichiers



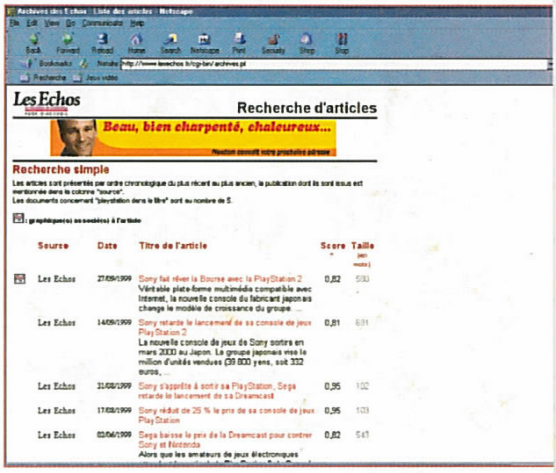
Sur le www.playstation2.com on trouve des informations concernant la console. Elles ne sont malheureusement pas mises à jour...

que les joueurs pourront stocker sur les disques durs Sony » (**Stratégies Telecom & Multimedia**). Voilà qui rejoint encore les idées développées auparavant. Le monde du jeu vidéo a les yeux tournés vers le prochain millénaire. Et ce dernier sera online. Ce n'est plus maintenant qu'une question de temps...

ET LES JEUX ?

Première chose : une version Net Yaroze de la PS2 sera disponible dans le futur. Les programmeurs en herbe auront à leur disposition un outil de développement beaucoup plus puissant que la Yaroze première génération et pourront, peut-être, sortir cet outil de développement du ghetto « minimaliste » dans lequel il se trouve. Wait and see... En ce qui concerne les jeux à venir sur PS2, il y a d'abord une surprise. Onimusha (Capcom - Resident Evil, Street Fighter, etc.), que l'on pensait destiné à la PlayStation première génération, sortira, finalement, uniquement sur PS2. Au vu des images, superbes, cela ne paraît guère étonnant. Rappelons, en deux mots, que le jeu a pour cadre le Japon médiéval et que certains des membres de l'équipe de développement du jeu ont déjà travaillé sur la série des Resident Evil.

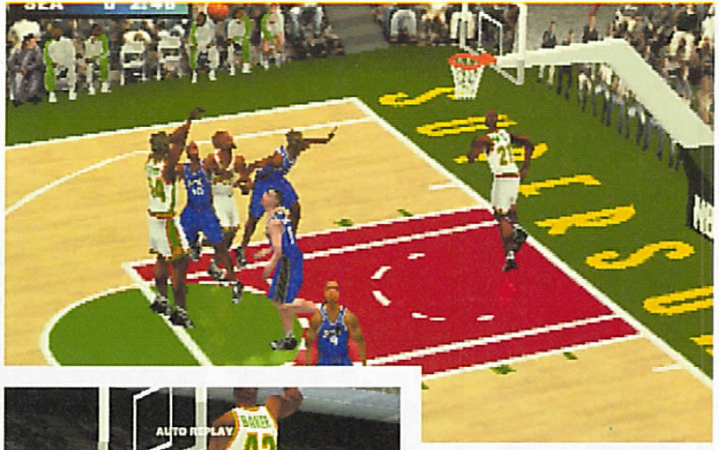
N'oublions pas non plus X-Fire (prononcez « Cross Fire »), qui sera le premier jeu d'Electronic Arts Japon sur PS2. Ce soft d'action met en scène les membres d'un commando qui partent remplir différentes missions. L'accent a été mis sur le réalisme des animations puisque c'est une société baptisée « Animation Science Company » qui s'est occupée de la motion capture dans un centre d'entraînement au combat armé (!). Enfin, dernière nouvelle, Galerians 2 (le premier sort l'année prochaine sur PlayStation en France - voir notre Casting Version originale) est d'ores et déjà prévu sur PS2. L'équipe de développement en est aux stades préliminaires et s'occupe, pour le moment, de voir de quelle façon la console peut être utilisée. Evidemment, aucune photo n'est encore disponible. Galerians 2 ne sortira, au mieux, pas avant 2001...

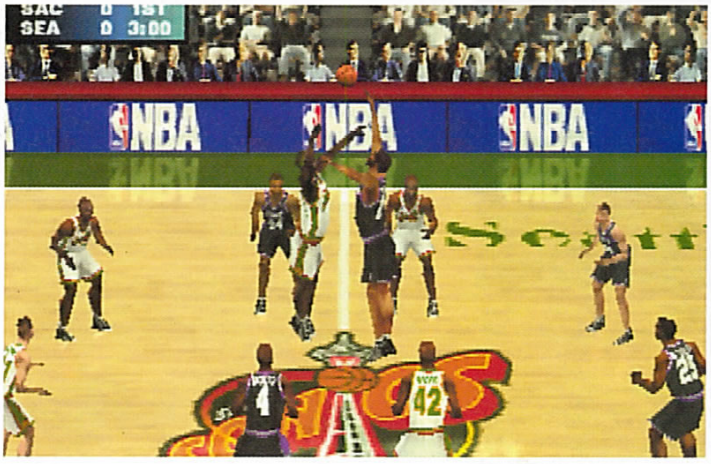


Initiation DVD

Le DVD, tout le monde en parle. La PlayStation 2 sera équipée d'un lecteur DVD et lira les DVD Vidéo. Mais qu'est-ce que c'est ? Pour répondre à cette question et à bien d'autres, il existe un tout nouveau magazine dont PlayStation Mag. salue la sortie. Son titre : DVD Mania. Clair, sympa et bien documenté, DVD Mania vous permettra de mieux comprendre ce qu'est le DVD mais aussi, si vous êtes déjà adepte, de tout savoir sur les dernières sorties. Disponible, au moment où vous lirez ces quelques lignes, au prix de 25 francs.

Par Jean Santoni





NBA LIVE 2000

UNE LICENCE DE PLUS POUR EA SPORTS

Editeur : EA Sports - Développeur : EA Sports (Canada) - Disponible en Décembre 99

Comme chaque année, le basket revient en forme chez Electronic Arts. Un challenge de taille pour les développeurs, qui parviennent encore à trouver de bonnes idées. Une chance.

Avec NBA Live 99, on sentait déjà que les développeurs d'EA Sport avaient éprouvé énormément de difficultés à se renouveler. Une 3D un chouia plus fine, des visages qui expriment joie, tristesse et colère en temps réel... et le tour était joué. Abracadabra, un joli macaron ninety-nine sur la boî-boîte ! Le grand manitou de la simulation sportive évitait de justesse la réactualisation éhontée. Malgré tout, cette édition 99, bien que d'un niveau technique très correct, n'avait pas vraiment révolutionné le genre. Mauvaise nouvelle, il ne faudra pas attendre plus de cette nouvelle mouture. Mais EA Sports est malin et a trouvé un moyen pour relancer l'intérêt des fans. Ces derniers seront sans doute ravis.

POUR LES FANS AVANT TOUT ?

Cette année, Michael Jordan est de la partie ! Une première dans un jeu de basket ! Outre la possibilité d'admirer sa tronche sur la jaquette, vous pourrez défier l'extra-terrestre du basket-ball dans un mode inédit appelé One on One. Le One on One, c'est du Un contre Un, vous savez, comme dans la série Urgence. Mais oui, quand Dr Ross et Dr Green joue à la baballe dans une impasse ultra glauque, histoire de se détendre après la pose d'une sonde urinaire sur un vieillard de 92 ans ou après avoir amputé un gosse de 12 ans. Le problème c'est que, tactiquement, le Un contre Un, ça ne va pas chercher bien loin. On s'amuse à faire quelques paniers, à expérimenter les feintes et, très vite, le besoin de passer à autre chose se fait sentir. Parmi les autres changements, on note la présence des équipes qui ont fait l'histoire de la NBA (ça va de 1950 à nos jours). L'occasion de retrouver, bien sûr, Jordan, Larry Bird ou encore le fantastique Magic Johnson, mais également des joueurs un peu oubliés comme Chamberlain (cf encart). Sinon, les débuts de match sont un peu plus vivants. Comme dans FIFA, on voit les joueurs se serrer la paluche, se tapoter l'épaule amicalement, s'échauffer en faisant des moulinets avec les bras ou encore saluer le public. Marrant. Hormis ces petits « plus », le jeu reste, sur le plan technique, rigoureusement identique à NBA Live 99. La motion capture a pris un petit coup de vieux et gagnerait à être un peu plus coulée. Les mouvements, en revanche, sont relativement nombreux ; chaque basketteurs dispose, en effet, de plus de 400 animations. Voilà qui laisse espérer un festival de dunks variés. Enfin, concernant l'intelligence artificielle, les développeurs promettent un certain nombre d'améliorations, notamment au niveau des pressings défensifs. Maintenant, reste à savoir si NBA Live 2000 aura un impact en France. La NBA a, en effet, perdu de sa splendeur depuis les revendications salariales indécentes de l'année dernière et le départ de certaines grosses pointures du basket américain.

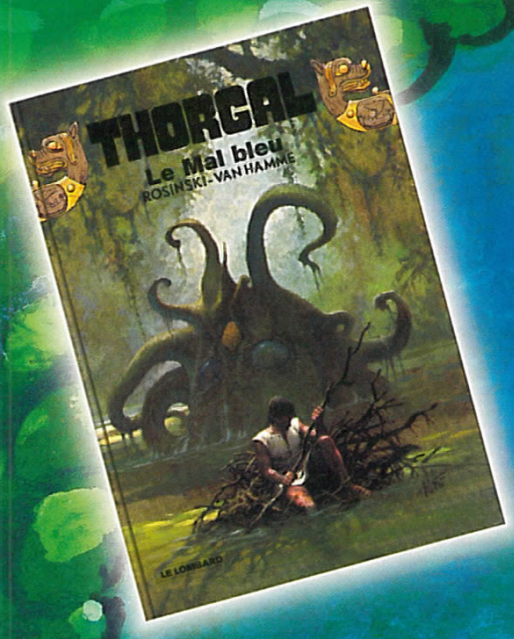
Avec les anges

Le 12 octobre 1999, Wilt Chamberlain, l'une des toutes premières légendes de la NBA, est décédé à l'âge de 63 ans. Ancien pivot des Los Angeles Lakers, Wilt The Stilt (Wilt l'échassier) fut l'un des précurseurs du basket américain dans les années 60-70. Athlète d'exception, il était capable de tout faire sur un parquet du haut de ses 2,14 mètres. Il courait également le 400 mètres en 48 secondes 8/10e et sautait 2,06 mètres en hauteur. La dernière équipe de sa carrière fut les LA Lakers, avec laquelle il remporta le titre de champion de la NBA en 1972. Wilt Chamberlain obtint, à l'époque, le titre de meilleur marqueur de tous les temps avec une moyenne de 30 points par match. A titre de comparaison, la moyenne de Michael Jordan s'élève à 28 points par match. C'est également le seul basketteur de l'histoire de la NBA à avoir marqué 100 points lors d'une rencontre ! C'était le 2 mars 1962 contre les New York Knicks. Le mode historique de NBA Live 200 vous permettra de rejouer avec ce dieu vivant du ballon orange.

L'ÉVÉNEMENT BANDE DESSINÉE !

THORGAL

Rosinski Van Hamme



Nouvel album :
"LE MAL BLEU"
en vente en librairie

© Rosinski-Van Hamme/Le Lombard (EDI-BBM) 1999

Les dieux ont mis un homme à l'épreuve

LE LOMBARD

LA BD DES 7 A 77 ANS

Par Xavier Brun

Le wheeling parfait.

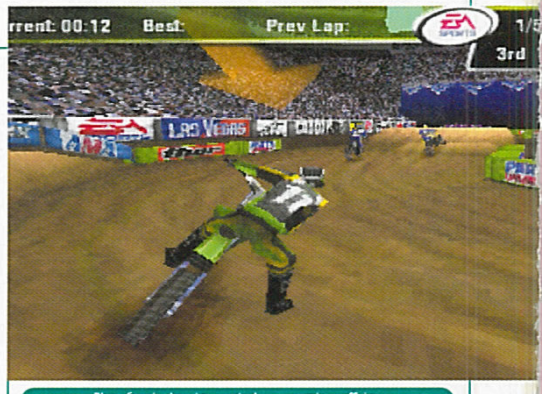
De la haute voltige.

De nombreuses caméras disponibles.

SUPERCROSS 2000

ÇA GAZE LES GARS ?

Editeur : Electronic Arts - Développeur : EA Sports (Canada) - Disponible en novembre 99



Bien négocier les virages n'est pas une mince affaire.

Electronic Arts continue d'élargir sa gamme sport. Après le catch, EA Sports s'essaie au moto-cross. Toutefois, rien ne dit que ce titre parviendra à concurrencer la série des Moto Racer.

Un coup d'oeil sur les adversaires.

Supercross 2000 correspond aux seize circuits indoor et outdoor du championnat nord-américain de... super-cross. Tous les grands noms de la scène sont réunis : Emig, Metzger, La Rocco... sans oublier Pichon et Tortelli, nos valeureux représentants gaulois au pays du double cheese. Electronic Arts s'attaque une fois de plus à l'univers des bikers. Rien d'anormal jusque-là, me direz-vous, pour le géant mondial de la simulation sportive. Mis à part qu'aujourd'hui, EA Sports roule en solo, éditant et développant Supercross 2000. Son compagnon de route, alias Delphine Software, avec lequel EA collabora sur des softs tels que Moto Racer 1 et 2, abdique et lui préfère Sony Computer pour poursuivre son chemin. Bizarre, vous avez dit bizarre. Y aurait-il de l'eau dans les gaz ? Un début de réponse dans notre encadré.

A FOND LES MANETTES !

L'apprentissage de la conduite commence par le « practice », le mode entraînement. Les joueurs confirmés et les pros peuvent se relaxer. La prise en main des machines 250 cc et 400 cc s'avère un peu plus longue pour les néophytes. Si la vue « tête du pilote » est activée, le sentiment de se retrouver assis sur un BMX à moteur jalousant le bruit d'une tronçonneuse peut vous envahir ! Le départ de la course est imminent. Les dix concurrents font rugir timidement leur moteur. C'est parti pour quelques tours (de un à vingt, suivant la forme). Au « Finish », une cinquième place n'est pas si mal pour un novice. La deuxième manche est déterminante, afin d'éviter la disqualification. Résultat : second. Vainqueur, en finale. No comment. La saison débute, mais comme pour tous les autres modes, seulement trois réglages sont disponibles : traction, vitesse, encaissement des chocs. La lutte acharnée va démarrer. Attention aux clavicules et autres fractures, car personne n'est à l'abri d'une chute. Chute dont le réalisme « ne tient pas vraiment debout ». Votre casque en forme de tête d'alien ne vous sera pas d'un grand secours. Une gamelle équivaut à une perte de deux ou trois places. Ce genre de mésaventure arrive à ceux qui ne se sont pas essayés au freestyle, avec de belles figures en perspective : sans les mains, sans les pieds, bientôt sans les dents ! Le chemin à parcourir reste long, pour que ce soft ravisse les inconditionnels du genre. Supercross 2000 va devoir faire ses preuves, notamment face au troisième volet de Moto Racer ou au dernier titre d'Ubi Soft (voir nos Courts métrages). La concurrence sera rude.

Procès outre-Atlantique

Delphine Software porte plainte à la cour de New York contre Electronic Arts. EA aurait fait des demandes, anormalement nombreuses, d'informations sur le procédé de développement de Moto Racer 1 et 2. Le code source de Delphine aurait été « emprunté », dirons-nous, pour développer Supercross 2000. Du côté d'EA, un porte-parole américain déclare que l'abus de propriété intellectuelle est absolument faux. Quoi qu'il en soit, EA semble boycotter les produits de Delphine Software. Il demande aux revendeurs de remplacer les Moto Racer invendus par Superbike (version PC). L'affaire suit son cours.

KONAMI®

ronin blade

Un jeu à vous couper le souffle et pas seulement le souffle!

www.konami-europe.com

Hot Line 08 36 68 16 15* | 3615 KONAMI*

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

RONIN BLADE™ a été développé par KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SAPPORO. KONAMI Co., LTD. RONIN BLADE et KONAMI® sont des marques déposées de KONAMI Co., LTD.
©1999 Konami Co., Ltd. Tous droits réservés

- " et "PlayStation" , marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®

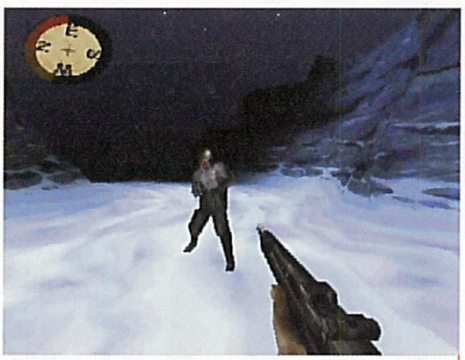
Par Jean Santoni

MEDAL OF HONOR

LA SECONDE GUERRE MONDIALE SUR PLAY

Editeur : Electronic Arts - Développeur : DreamWorks Interactive (E-U) - Disponible en décembre 99

Un jeu d'histoire et d'action sur PlayStation. L'occasion de revivre la Seconde Guerre mondiale. Une idée originale de Steven Spielberg en personne.



Infiltration, sabotage, vol de documents secrets, tels seront les thèmes des 30 missions du jeu.

Autre atout de MoH : des musiques orchestrales composées par Michael Giacchino (Lost World).

© Paramount/Dreamworks

Depuis quelque temps, il y a un genre qui fait fureur sur PC : la simulation d'opération commando. Avec le succès de Metal Gear Solid, on aurait pu penser que cette tendance allait s'étendre au petit monde de la console. Curieusement, jusqu'à présent, il n'y a pas eu beaucoup de tentatives de la part des développeurs. Mais ne désespérez pas, DreamWorks Interactive (Lost World, Small Soldiers) semble vouloir combler ce vide ludique inexplicable. Son prochain titre, Medal of Honor, mettra en scène un commando des OSS durant la Seconde Guerre mondiale. Un concept qui, par bien des aspects, fait penser à Hidden & Dangerous, une bombe ludique sortie sur PC en juillet dernier.

DE L'ACTION RÉALISTE

Il faut savoir que MoH a été inspiré par Steven Spielberg en personne. Ce dernier souhaitait, en effet, que Dreamworks Interactive mette en chantier un jeu à la première personne dans l'esprit de son film culte « Il faut sauver le Soldat Ryan ». Dans un souci de crédibilité et de réalisme, les développeurs ont évidemment effectué un énorme travail de recherche documentaire ; notamment sur les armes, les véhicules, les uniformes, les troupes et, bien sûr, tout le background historique. Pour mettre toutes les chances de son côté, la DreamWorks s'est également attachée les services d'un consultant de choix : c'est le capitaine Dale Dye qui s'est occupé de toutes les données techniques du jeu. Cet officier, ex-membre du corps des U.S. Marines, n'est pas vraiment un débutant en matière de consulting. Il a déjà travaillé sur des films comme « Platoon » (Oliver Stone), « Mission : Impossible » (Brian De Palma) ou encore « Il faut sauver le Soldat Ryan ».

Bonne nouvelle pour les cinéphiles : « Il faut sauver le Soldat Ryan » sera bientôt disponibles en DVD !

© Paramount/Dreamworks

Dale Dye, consultant sur le film de Spielberg, a aidé les développeurs de la DreamWorks à rendre leur titre le plus crédible possible.

Un gage supplémentaire de qualité. Sur le papier, les promesses fusent comme les balles sur les plages de Normandie lors du jour le plus long. MoH devrait comprendre pas moins de trente missions, basées sur des événements historiques, qui pourront être jouées en coopération à deux en écran séparé. Côté action, les possibilités semblent plutôt vastes pour un Doom-like. Vous pourrez, par exemple, vous emparer de véhicules ennemis (Tank, Jeep, Side-Car), revêtir des uniformes allemands pour infiltrer les bases nazies et utiliser une quinzaine d'armes d'époque, dont des fusils de sniper qui permettront d'éliminer à longue distance des sentinelles un peu gênantes. Autre réjouissance, la version définitive intégrera également une gestion réaliste des blessures. Par exemple, si vous tirez dans le bras d'un soldat ennemi, il lâchera son arme, si vous touchez la jambe, il boitera ou sera obligé de ramper comme une limace et, bien sûr, une balle dans la tête le tuera instantanément. Actuellement, les développeurs travaillent d'arrache-pied sur l'optimisation du moteur 3D et sur l'intelligence artificielle, qui se doit d'être au moins aussi performante que celle de Metal Gear Solid (il va s'agir d'éviter des scripts de comportement stéréotypés). Affaire à suivre...

Medal sur le Net

Vous avez accès au Net ? Quelle chance ! Si vous souhaitez mater quelques vidéo, voici une adresse bien utile : www.mohgame.com. Le site officiel du jeu. Vous y trouverez un maximum de photos et, surtout, quatre petits films d'une minute montrant certains aspects du gameplay de Medal of Honor. On y voit notamment le héros s'infiltrer dans une base allemande en présentant de faux papiers à un soldat. Pour le reste, il s'agit essentiellement de scènes d'action musclées. On croise les doigts pour que les développeurs accordent une place non négligeable à la subtilité.

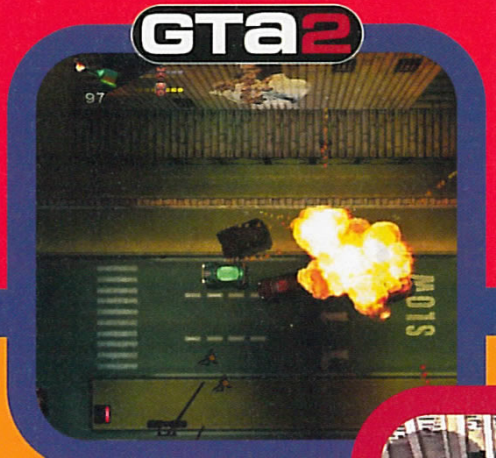
inflammable corrosif radioactif Rockstar

ROCKSTAR

Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu…
c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) !
Rockstar, le label pas comme les autres débarque
méchamment avec dans sa hotte une pléiade
de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique
avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?),
de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec
Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la
conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley
et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64.
Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que
vous n'étiez pas prévenu) !

médialect



©1999 Rockstar Games. Rockstar Games est une marque déposée de Rockstar Games. Rockstar Games est une division de Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Z-Axis et le logo Z-Axis sont des marques déposées de Z-Axis, Ltd. «Thrasher» and «Thrasher Magazine» sont des marques déposées de High Speed Productions, Inc. GTA2 et Space Station Silicon Valley sont des jeux DMA Design. ©1998 DMA Design. Toutes les autres marques sont des marques déposées par leur propriétaires respectifs. ©1999 Take 2.

TAKE 2 INTERACTIVE

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

pills www.pills.com.fr

ROCKSTAR

ROCKSTAR GAMES

le label de jeux-vidéo à ne pas mettre entre toutes les mains

508
385
Jusqu'à 600 km/h, 2 tonnes d'acier en état d'apesanteur,
astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr
*2.23F/mn
(C) 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark of Crave Entertainment Inc.
Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. "Playstation" and the "Playstation" Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

des pistes minées, des adversaires sans foi ni loi
Si ça vous fait peur vous pouvez jeter l'éponge...

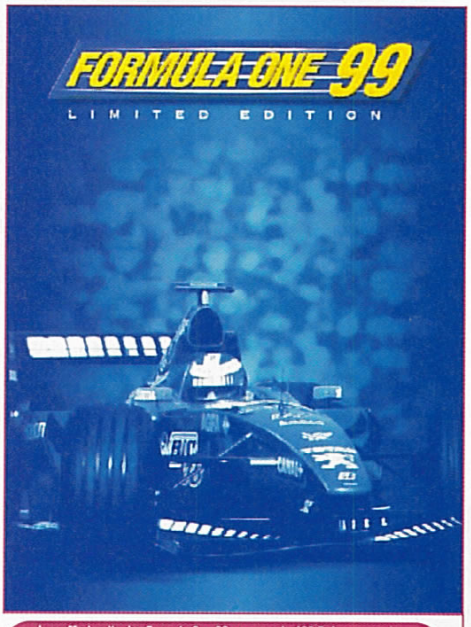
KILLER LOOP™

KILLER LOOP
Developed by VCC/FEB
CRAVE ENTERTAINMENT
PlayStation
PC

Par François Donatien

LES COLLECTORS DE LA PLAYSTATION

Amateurs d'objets rares, retenez votre souffle, voici trois coffrets en édition limitée qui devraient rapidement devenir très rares.



Le coffret collector Formula One 99 sera vendu 499 F et comprendra, outre le jeu, casquette et T-shirt.

Bientôt quatre millions de possesseurs de PlayStation en France. J'aurais aussi pu écrire 4 000 000. Les zéros, ça impressionne toujours. Ça évoque les chèques, les sous, l'aisance, les factures aussi, bref, c'est un peu la vie, les zéros. Pourtant, on n'a pas forcément envie d'être un zéro dans la vie. Alors, histoire de frimer devant les copains, d'épater les nanas et d'avoir tout de suite une allure plus aristocratique, il est possible de se procurer, sur les dernières sorties PlayStation, des packs collectors en édition limitée. Le genre d'objets qui vous fait dire que vous n'êtes pas vraiment comme tout le monde, un rien différent. C'est un peu de la frime, mais il faut bien que votre argent vous serve à autre chose qu'à régler ces fameuses factures dont je vous parlais plus haut. Le sujet dont on traite ici est primordial, puisqu'il s'agit de classe. Et, comme aime à le dire Clint Eastwood, « le monde se divise en deux catégories, ceux qui l'ont et ceux qui l'ont pas » (Clint maîtrise pas trop les négations).

DES ÉDITIONS LIMITÉES

Bon, avec quoi allez-vous frimer le mois prochain ? Le pack collector du Monde des Bleus, par exemple. A l'intérieur de cette boîte furieusement design - expression déposée pour qui veut vraiment se donner un genre - on trouvera le jeu mais aussi un CD audio 9 titres reprenant les thèmes du jeu, 12 photos de l'équipe de France (pour rassurer nos nanas : oui, on voit Zizou), un livret sur le jeu et l'Equipe de France ainsi qu'une cassette vidéo « Les Bleus Champions du monde », histoire de revivre cette finale historique. On ne croit pas si bien dire d'ailleurs, lorsqu'on emploie le terme historique. On aurait aussi pu dire unique. Enfin, toujours au rang des collectors, le coffret Formula One qui, pour un prix identique (c'est-à-dire 499 F), vous permettra de découvrir le jeu accompagné d'une casquette et d'un T-shirt exclusifs dit-on. Enfin, on vous garde le meilleur pour la fin, un coffret Final Fantasy VIII sera aussi édité, contenant le jeu (vendu seul 399 F), le T-shirt officiel (on se demande bien à quoi peut ressembler un T-shirt « officiel »), une carte mémoire et des posters. Bref, de quoi faire et le tout pour 499 F. A savoir que ces coffrets sont publiés en nombre limité (10 000 exemplaires chaque) et que chaque exemplaire sera numéroté. Quand on vous dit que vous allez pouvoir frimer, on ne vous ment pas. Et si vous voulez vraiment en jeter, roulez en Ferrari, fumez des Davidoff (mais pas trop, hein) et invitez Linda Evangelista... Faudra peut-être se battre pour ça ? A moins que Fabien ne vous l'échange contre un certain coffret collector du Monde des Bleus... Y a une affaire là !

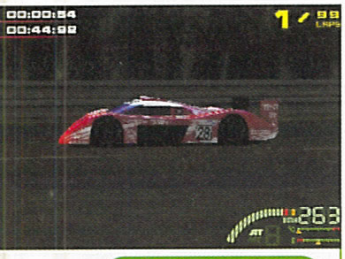
Indispensable, le coffret Final Fantasy VIII qui, pour une différence de 100 F avec le jeu classique (499 F contre 399 F pour le jeu seul), offre de nombreux accessoires.

24 H DU MANS

SÉANCE DE RATTRAPAGE

Editeur : Infogrames - Développeur : Eutechnyx (6-8) - Disponible début 2000

Comme quoi il ne faut pas hésiter à remettre sur le métier 20 fois son ouvrage. Ça peut éviter des catastrophes. Illustration.



De meilleures sensations de conduite.

Une modélisation des véhicules réussie.

Après une présentation calamiteuse, en février dernier, le titre de Eutechnyx revient sur le devant de la scène. Suite aux nombreuses critiques, le chef de projet a fait un peu le ménage au niveau de ses effectifs. Le but du jeu étant de limiter au maximum les dégâts et de lancer sur le marché un titre décent et surtout digne de sa licence. Actuellement, Le Mans (je vais l'appeler ainsi, c'est plus pratique) en est à 80 % de son développement. Si cette version bêta n'est pas tout à fait représentative des dernières productions du genre, le bilan reste tout de même moins catastrophique qu'en février. Les développeurs ont, en effet, radicalement revu leur ambition à la baisse. Vu le temps qui leur était imparti, c'était la moindre des choses. Il ne s'agit donc plus de concurrencer GT2 ou TOCA Touring Car. Le Mans sera un jeu de course automobile grand public un peu plus arcade que simulation et donc plus accessible que certains concurrents. Néanmoins, le bébé d'Eutechnyx intégrera certains éléments « réalistes » à la mode comme, par exemple, la gestion des dégâts, des ravitaillements, les pannes moteur ou l'usure de pneus. Pour le reste, il faudra s'attendre à une conduite simplifiée. Par exemple, si vous roulez sur le bas-côté, vous ne serez pas sanctionné par un méchant tête-à-queue, vous ralentirez et serez légèrement déporté, c'est tout. Les voitures sont pourvues maintenant de suspensions et ne donnent plus la désagréable impression de flotter au-dessus du sol. L'inertie a également été corrigée. Bref, sans s'attendre à une bombe ludique, Le Mans est quand même sur la bonne voie. Néanmoins, de nombreux détails restent à revoir. La réalisation graphique, par exemple, est plus proche de C3 Racing que de GT, ou même TOCA (ben ouais, faut bien citer des références !). Le jeu ne propose que 2 vues externes et, côté circuits, ce n'est pas vraiment le Pérou : 6 dont 2 officiels (Le Mans et Bugatti), bof, bof. Malgré le comportement intelligent d'Infogrames et de Eutechnyx, Le Mans devrait logiquement souffrir de la concurrence de Gran Turismo 2, qui sera disponible début décembre ! Néanmoins, rien n'est perdu et on peut s'attendre à être une nouvelle fois surpris.

149F
PRIX PLATINUM*
ODDWORLD 2
L'EXODE D'ABE
La suite des aventures de ABE
ODDWORLD L'EXODE D'ABE
PlayStation
ODDWORLD INHABITANTS
PlayStation
GT INTERACTIVE SOFTWARE
et n'oubliez pas...
ODDWORLD
PlayStation
INDISPENSABLE!
VU SUR CONSOLE
*prix public conseillé
Tous droits réservés. Tous les logos et toutes les marques citées sont la propriété de leurs sociétés respectives.
médialec

Par Grégory Szriftgiser

SOIRÉES JEUX VIDÉO

LE BIEN JOUER À PLUSIEURS

Vous voulez faire partager votre passion. Vous cherchez des jeux éclatants à plusieurs. On vous reproche de squatter la manette, les soirs où vous invitez vos potes devant la console. Mais, diable, comment faire, alors ?

Gran Turismo - Les jeux de course sont fédérateurs pour les amateurs. Etablir des records, ça peut prendre la nuit...

N'en déplaise aux détracteurs du jeu vidéo, jouer à la PlayStation peut être un loisir très social. Et plus que jamais, alors que le jeu s'ouvre au Net et aux joies du réseau, de l'écran splitté et des quadrupleurs, il est devenu de plus en plus amusant de se retrouver, des soirées entières, face à l'écran. Comment organiser des parties réussies autour de la console ? Quels sont les jeux les plus prompts à déclencher des crises de rire collectives ? Réponse ci-dessous, amis lecteurs.

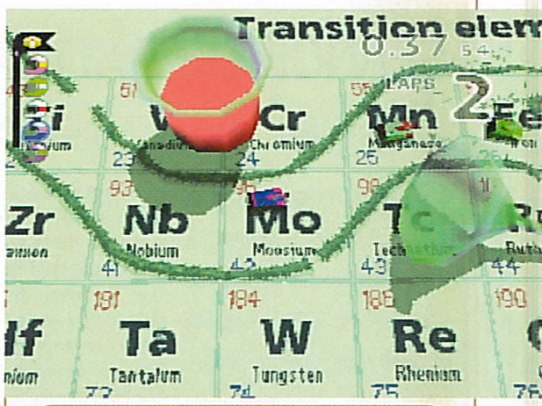
L'OPTIQUE

Tout d'abord, il faut savoir qu'il existe des tas de moyens de s'éclater à plusieurs. Et tout ne dépend pas forcément des préférences des joueurs ou du jeu lui-même : il faut d'abord savoir qui inviter et pour quel type de soirée. En gros, on va distinguer deux grandes catégories de soirées console : les soirées compétition et les soirées éclate. Bien que, le plus souvent, les deux se mêlent... La seule chose à vraiment retenir est que tout le monde doit s'éclater, même si tout le monde ne gagne pas. Si vous explosez vos invités à Tekken 3, genre « perfect pas un pli », on vous répondra bientôt au téléphone : « Euh, nan, ce soir, je peux pas venir chez toi, je dois couper du bois ». Et il faudra vous relancer dans la longue phase de recherche de volontaires à la castagne. Si votre entourage est familier du jeu vidéo en général, toutes les espérances peuvent être nourries. Dans le cas contraire, mieux vaudra choisir un jeu plus fédérateur que les pontes PlayStation comme Soulblade ou WipEout. Résumé du premier point donc : bien savoir où vous allez et avec qui. Dans le genre des gaffes à éviter : inviter des filles pour les ratatiner à Street Fighter. Une fois cela définit, vous pouvez passer à l'étape numéro deux : le choix des « armes » !

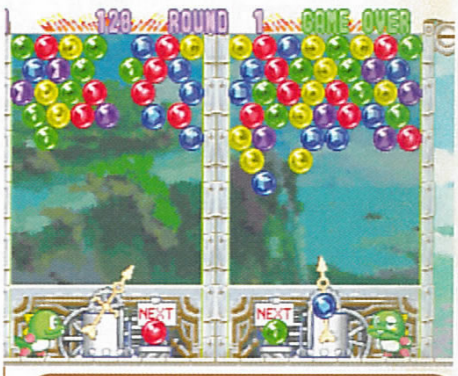
Colin MacRae Rally

WipEout

Pour allier musique et jeux vidéo dans une soirée, Bust a Groove est un must. En compétition ou pour le plaisir.



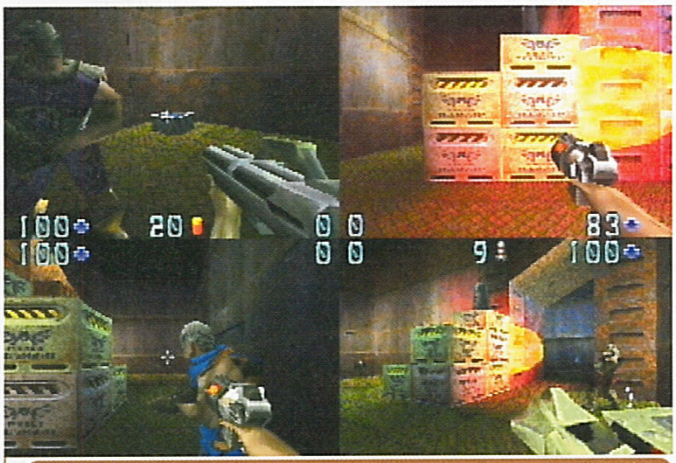
Un titre incontournable du multijoueur : MicroMachines V3. Jusqu'à 8 joueurs sur le même écran !



Bust a Move est un soft qui met la pression. Tout ce qu'il faut pour déclencher des fous rires et organiser des tournois.

LES JEUX

Autre point à garder à l'esprit : il n'est pas forcément nécessaire de choisir un jeu jouable à plusieurs pour s'éclater en groupe. Cela peut paraître idiot, mais j'ai une quantité d'exemples de soirées inoubliables autour d'un WipEout bloqué en Time Attack où chacun se tirait la bourre à tour de rôle, pour exploser le dernier record en date. C'est donc applicable à de nombreux jeux de course, sachant qu'il faut tout de même des joueurs un peu expérimen-



Quake 2 : c'est toujours un plaisir, même si la maniabilité console n'est pas des meilleures pour des parties rapides.

Street Fighter, pour les experts.

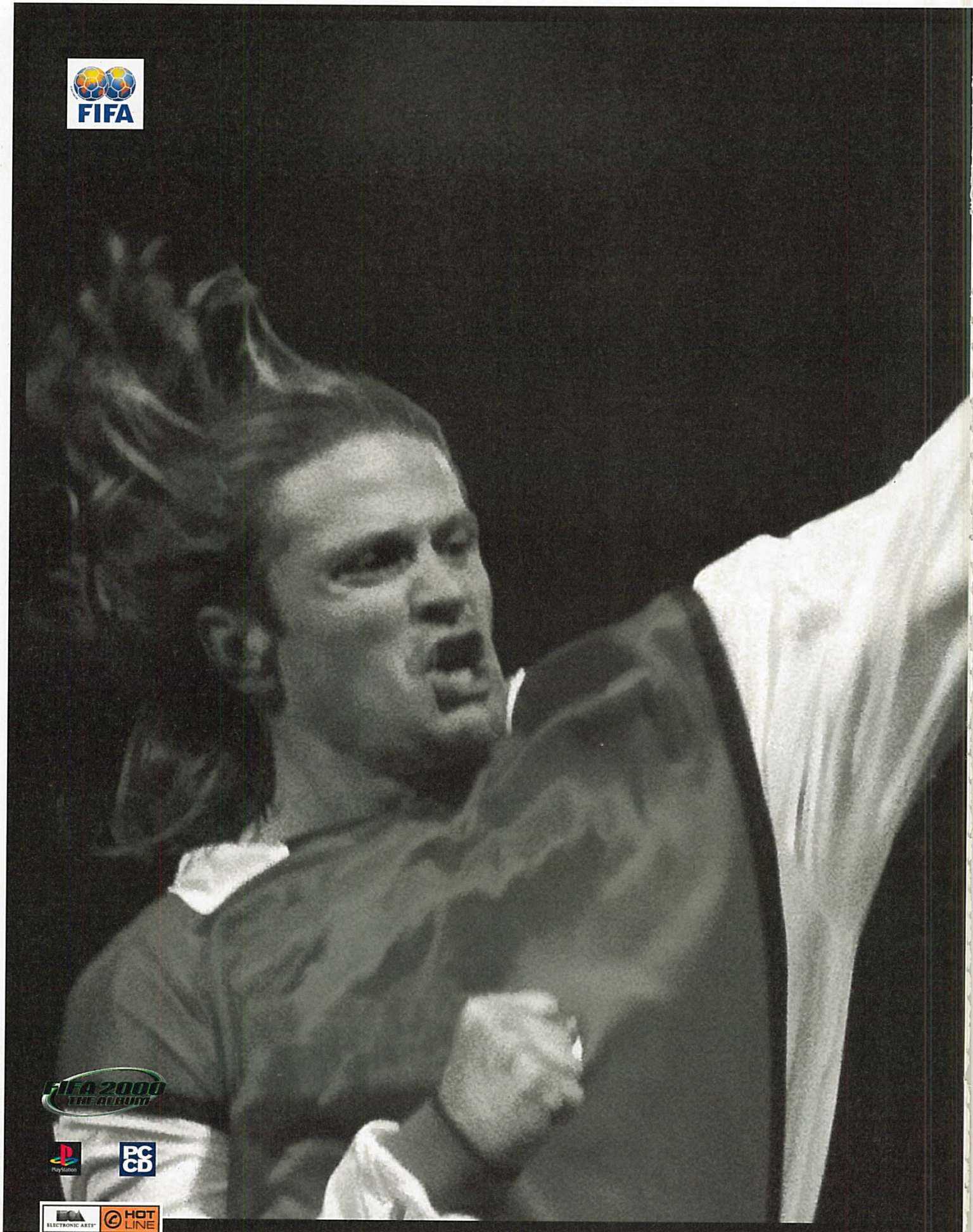
Soul Blade et son mode de jeu par équipe resteront un grand moment dans l'histoire de la convivialité.

tés, si vous choisissez un Colin McRae Rally ou un Gran Turismo. En ce qui concerne WipEout, c'est pire. Mais, en tout cas, c'est possible. En restant dans les jeux de course, il est aussi envisageable, bien entendu, de jouer à plusieurs en même temps, mais bien souvent à deux maximum. Et dans ce cas, il est en général plus intéressant de jouer chacun son tour que deux par deux ; l'expérience le prouve. Par ailleurs, il y a bien évidemment les incontournables du jeu multijoueur. En tête de liste, on citera les MicroMachines V3, les Worms et Worms Armageddon ou encore les Bomberman (indispensables). Ce type de jeu est recommandé pour les crises de rire et les possesseurs de quadrupleur (sauf pour les Worms). Mais là, on est dans le must pour les soirées ! D'autant que les filles accrocheront beaucoup plus, ce qui, ne nous leurrons pas, est toujours un avantage. En restant dans le domaine des jeux tout public bien marrants, voici d'autres incontournables : Bust a Groove et Bust a Move. Deux modèles du genre, appréciés par les filles et clairement faits pour être joués à plusieurs. Dernier jeu qui s'adapte bien au multijoueur, pour les possesseurs de quadrupleur plutôt mâles : Quake 2. Bien entendu, pour le coup, il vaut mieux que l'organisateur de la soirée dispose d'une grosse télé. Nous voilà donc avec un panel considérable de genres : course, course en multi, réflexion/puzzle, action… Il y en a évidemment d'autres, notamment dans le domaine du jeu de baston ou de sport (foot surtout) où nombreux sont les titres excellents offrant un Teamplay, par exemple, ou sur lesquels il est possible d'organiser des tournois. Voilà, vous avez là la crème, pour des soirées jeux vidéo réussies ; le reste, c'est à vous de le faire !

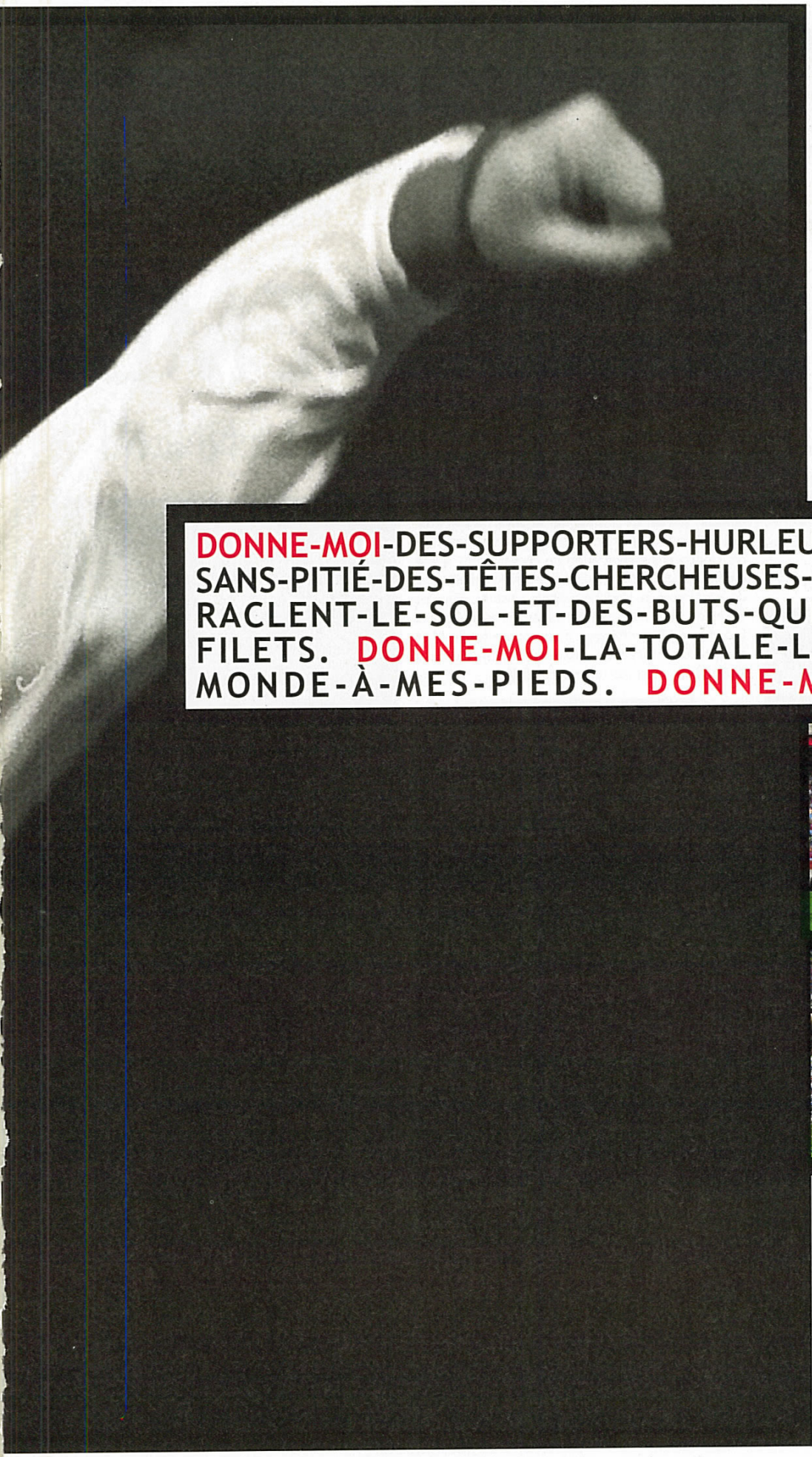
Tekken 3, très accessible pour tous.

Worms Armageddon

Autre incontournable : Bomberman, un bon vieux jeu, ambassadeur de soirées devant la console.



Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA. © 1977 FIFA TM. Fabriqué sous licence par Electronic Arts. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques de Sony Computer Enternainment Inc. Tous droits réservés.



DONNE-MOI-DES-SUPPORTERS-HURLEURS-DE-SLOGANS-SANS-PITIÉ-DES-TÊTES-CHERCHEUSES-DES-TACLES-QUI-RACLENT-LE-SOL-ET-DES-BUTS-QUI-BRÛLENT-LES-FILETS. DONNE-MOI-LA-TOTALE-LA-GLOBALE-LE-MONDE-À-MES-PIEDS. DONNE-MOI-DU-FIFA !

EA SPORTS
easports.com

it's in the game.

Par Xavier Brun

ACTION MAN MISSION EXTREME

Editeur : Hasbro - Développeur : Interactive Studios (E-U)

Disponible en novembre 99

Les jouets Action Man débarquent, eux aussi, en jeu vidéo. Tout le monde veut une part de ce juteux gâteau. Est-ce une raison pour faire n'importe quoi ?

PAS D'ISSUE POUR L'ENNEMI

Conflits, batailles et guerres existent depuis la nuit des temps. Ce monde des adultes, parfois hostile, n'encourage pas les plus jeunes à vouloir grandir. La prochaine génération de chevaliers en quête d'honneur et à la conquête d'un monde meilleur a du « pain sur la planche ». Pour l'instant, dans les cours de récré, tour à tour super héros, Thierry la Fronde ou Mister Magoo : c'est l'éclate totale. Mais entrer dans la peau d'un homme d'action, d'un vrai Action Man, n'est pas une mince affaire !

Ennemi public n°1.

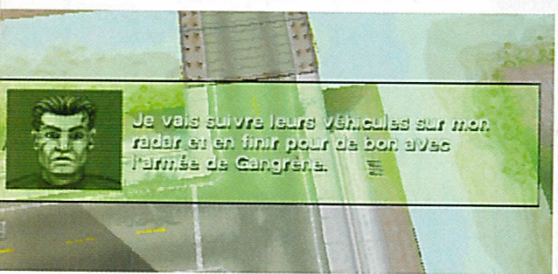
PLAINTE CONTRE X

Le monde est menacé par de dangereuses toxines. L'instigateur de cette mauvaise plaisanterie, à la tête d'une armée de robots, n'est autre que le Docteur X. Il est secondé par des personnages très déplaisants : Toxica, Maxx X, Professeur Gangrène... Le danger va grandissant. Il faut agir au plus vite. De nombreuses missions attendent ici les amateurs du mannequin articulé. Prenez place à bord de tous les engins. Ces motos, hélicos et autres bolides qui vous faisaient tellement envie, mais qui n'étaient pas accessibles à l'époque (la vitrine de la boutique faisait toujours barrage entre Action Man et vous), le sont désormais. Le rêve devient réalité. Ce jeu combine courses-poursuites et infiltrations dans des bases secrètes, façon Syphon Filter. Tous les éléments nécessaires à la progression sont fournis au début de chaque mission. Il ne reste qu'à découvrir les fragments des codes d'accès, pour les reconstituer et ainsi franchir les étapes. Les armes sont multiples : super pistolet anti-blindage (formidable contre les Skullbots), fusil à lunette, arbalète de sniper, armes énergétiques, soniques et électromagnétiques. Lorsqu'une action doit être exécutée, l'inventaire s'ouvre et vous êtes guidé jusqu'à son accomplissement. Peu de place pour la réflexion. Dans ce titre, les espions en herbe, bientôt prêts pour jouer à Metal Gear Solid, seront confrontés à un sérieux problème : faire évoluer Action Man s'avère très difficile. Il faut constamment s'arrêter, passer en vue subjective pour bien repérer les ennemis et savoir où l'on va. Certains pourraient être découragés, avant même d'avoir vaincu le Docteur X pour le mettre en cellule. D'autres angles de caméra et une meilleure fluidité des actions du personnage pourraient cependant rendre Action Man Mission Extreme nettement plus intéressant. A la fin de l'année, qui saura émerveiller le plus les enfants : Action Man ou le Père Noël ?

De loin, la meilleure vue du jeu.

Toutes les tenues d'Action Man sont à l'intérieur.

Changement de véhicule, à chaque nouvelle mission.



A. Man a dû séjourner un peu trop longtemps dans l'espace !

Action Man le CV

Inspirées du mannequin de bois des peintres, les premières poupées soldats sont apparues en 1966. En l'espace de dix-huit ans, il s'est vendu plus de trente millions d'exemplaires. Action Joe, Gi Joe ; aujourd'hui, c'est Action Man qui se retrouve dans les petites menottes des enfants pour d'incroyables histoires. De 1987 à 1993, ces jouets n'ont plus fait recette et ont déserté les vitrines des marchands. L'arrivée d'Action Man (en 1993) fait repartir les ventes et redonne une seconde jeunesse à ces mannequins qui ont dépassé la trentaine.

QUAKE II

DÉSORMAIS UN LABEL, ROUGE ÉVIDEMMENT.

QUAKE II POSSÈDE DES NIVEAUX INÉDITS CONÇUS POUR NINTENDO 64 ET SONY PLAYSTATION.

UN "COMBAT À MORT" SANS MERCI POUR DEUX OU QUATRE JOUEURS ET DES COMMANDES ENTIÈREMENT PERSONNALISABLES. SEUL id SOFTWARE POUVAIT CONCEVOIR UNE VERSION AUSSI INTENSE - ET SEULS LES JOUEURS LES PLUS ENDURCIS OSERONT S'Y RISQUER. ET VOUS QUI PENSIEZ EN ÊTRE GAVÉ...

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.

DISTRIBUÉ PAR
ACTIVISION

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

PUBLISHED BY
id™

PlayStation™

QUAKE II ©1998 ID SOFTWARE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY ACTIVISION, INC. UNDER LICENSE. QUAKE®, THE ID LOGO, THE QII™ LOGO AND THE ID SOFTWARE™ NAME ARE TRADEMARKS OF ID SOFTWARE, INC. IN ALL COUNTRIES IN WHICH THIS PRODUCT IS DISTRIBUTED. QUAKE IS A REGISTERED TRADEMARK OF ID SOFTWARE, INC. IN THE UNITED KINGDOM, FRANCE, SPAIN, GERMANY, ITALY, AUSTRALIA AND JAPAN AND QUAKE II IS A REGISTERED TRADEMARK OF ID SOFTWARE, INC. IN AUSTRALIA. ACTIVISION® IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACTIVISION, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. QUAKE II™ IS LICENSED BY NINTENDO. NINTENDO, THE OFFICIAL SEAL, NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. ©1996 NINTENDO OF AMERICA. LICENSED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA FOR USE WITH THE PLAYSTATION GAME CONSOLE. PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Par Xavier Brun

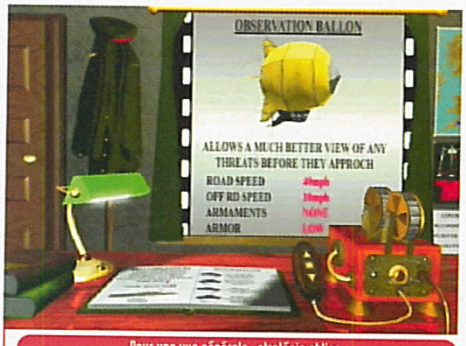
LA GUERRE DES MONDES

Editeur : GT Interactive - Développeur : Pixelogic (G.B.) - Disponibilité : 5 novembre 1999

Exercice délicat que celui qui consiste à adapter un livre en jeu vidéo. En attendant du Shakespeare, prévu au Japon, voici du H.G. Wells avec la Guerre des Mondes.

LONDRES NE RÉPOND PLUS

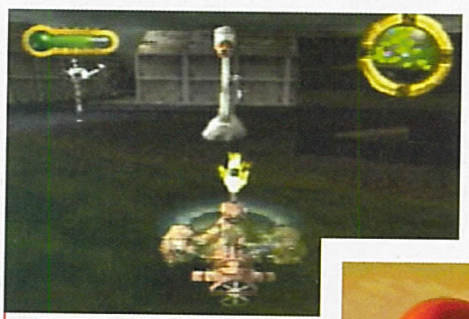
Un bon vieux bouquin adapté au cinéma, pas de problème, ça se fait depuis les frères Lumière. Un film issu d'un jeu, on connaît un peu : Street Fighter, Super Mario, Mortal Kombat... Mais, oh surprise, un jeu vidéo adapté d'un roman (mis à part Discworld), c'est du (presque) jamais vu sur PlayStation. GT Interactive, plein d'audace, tente sa chance et ouvre la voie avec « La Guerre des Mondes » (d'après le roman du même titre d'H.G. Wells). Un nouveau créneau qui risque de faire recette, si l'on en croit les premières images. Les frontières du réel vont bien être dépassées avec ce soft. Paco R., de Paris ou d'ailleurs (profession : « devineur de catastrophes »), l'avait annoncé, 1999 est une mauvaise année pour nous autres terriens. Sauf qu'une fois de plus, une erreur s'est glissée dans ses prédictions. L'action s'est déroulée il y a tout juste un siècle (le Quid, c'est fait pour qui, Paco ?)



Pour une vue générale : stratégie oblige.

CE SOIR ON VOUS MET LE FEU !

L'arrivée d'une menace provenant de l'espace est imminente. Notre belle planète bleue suscite encore et toujours la jalousie de nos voisins. Effet de serre, couche d'ozone et déchets nucléaires disséminés comme des mines antipersonnel ne les découragent pas. Que les plus réticents à l'idée farfelue qu'une vie extraterrestre est possible se rassurent. Il n'y a plus aucun doute à avoir. Ils sont là ! Alors, c'est qui ? Ben, les Martiens. Ils débarquent tout droit de leur planète. Leurs rayons ardents vont cracher des larmes de feu sur Londres et sa banlieue. Chaos et paysages désolés remplaceront bientôt les jardins anglais, si personne ne fait rien. Pas de pacte avec l'ennemi, il va falloir s'opposer à la barbarie martienne. Un seul moyen, utiliser toutes les armes disponibles : blindés, motos, bateaux, dirigeables, sous-marins, artilleries... Tout est bon pour éliminer ces mouches mécaniques ressemblant à des « chaudières sur échasses » (dans le texte). Suivant le principe d'Alerte Rouge, les joueurs auront la possibilité d'alterner les véhicules et les tactiques. La construction d'équipements supplémentaires se fait toujours avec l'aide des ingénieurs, qu'il faut sauver préalablement. Dès que les usines seront remises en état de marche, un approvisionnement en divers matériaux s'impose afin d'accroître la défense et la puissance d'attaque. La nouveauté de « La Guerre des Mondes » est que l'on se retrouve réellement aux commandes de chaque engin pour aller au front. La polyvalence est donc de mise et l'action va de pair avec la stratégie. La justice terrienne doit triompher. Que les hommes de bonne volonté qui ont soif de vie se lèvent et sauvent notre civilisation en grand danger. Pour ce faire, l'armée britannique recrute dans ses rangs pendant plusieurs heures et pour différentes missions. Tous les pilotes, les tireurs d'élite et les volontaires doivent se présenter au bureau « La Guerre des Mondes ». Déjà paru sur PC, le jeu n'avait pas soulevé l'enthousiasme des foules. Espérons que cette version PlayStation sera à la hauteur. Allez, au boulot les gars !



Adoptez la technique du crocodile : l'attaque par surprise.

Le plus dur reste à faire : descendre l'ennemi.

Des musiques remarquablement orchestrées par Jeff Wayne. Difficile de s'en rendre compte ici, il vous faudra jeter un œil (une oreille !) au jeu...

Le visionnaire

L'écrivain anglais Herbert George Wells (1866-1946) est l'un des grands maîtres du fantastique. On lui doit « La Machine à explorer le temps », « L'île du docteur Moreau », « L'homme invisible ». En 1898, ce n'est pas uniquement l'affaire Dreyfus qui passionne les foules, mais aussi « La Guerre des Mondes ». Roman qu'Orson Welles reprit en une fausse chronique radiodiffusée et qui effraya l'Amérique tout entière. Espérons tout de même que H.G. Wells n'est pas aussi bon visionnaire qu'écrivain, puisqu'il a aussi écrit « Les Premiers Hommes dans la Lune ». Pour en savoir plus : http//www.gtinteractive.com

IL Y A TROIS FAÇONS DE QUITTER UN RING

EN CHAMPION, EN VICTIME, OU COMME UN PROJECTILE !

Balancez les stars de la WCW par dessus les cordes, et poursuivez les hors du ring, dans les vestiaires, ou même sur les parkings. Utilisez tout ce qui vous tombe sous la main pour pulvériser votre adversaire : chaises, poubelles, éviers ! Le monde est votre terrain de jeu. Infligez-leur une visite guidée !

www.wcwmayhem.com

WCW MAYHEM.
CA COMMENCE SUR LE RING MAIS ON NE SAIT PAS OÙ CELA VA FINIR.

ELECTRONIC ARTS™

EA ELECTRONIC ARTS™ HOT LINE 08 36 68 55 15

PlayStation™

©1999 Electronic Arts. Electronic Arts est une marque commerciale ou une marque déposée d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. ©1999 World Championship Wrestling. Une société de Time Warner. Tous droits réservés. WCW est une marque commerciale de World Championship Wrestling, Inc. PlayStation et les logos PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 et le logo "N" sont des marques commerciales de Nintendo of America Inc. ©1996 Nintendo of American Inc. Gameboy Color est une marque commerciale de Nintendo of America Inc. Le logo Prima et Prima Publishing® sont des marques déposées de Prima Communications, Inc.

"bientôt disponible"

DRIVER

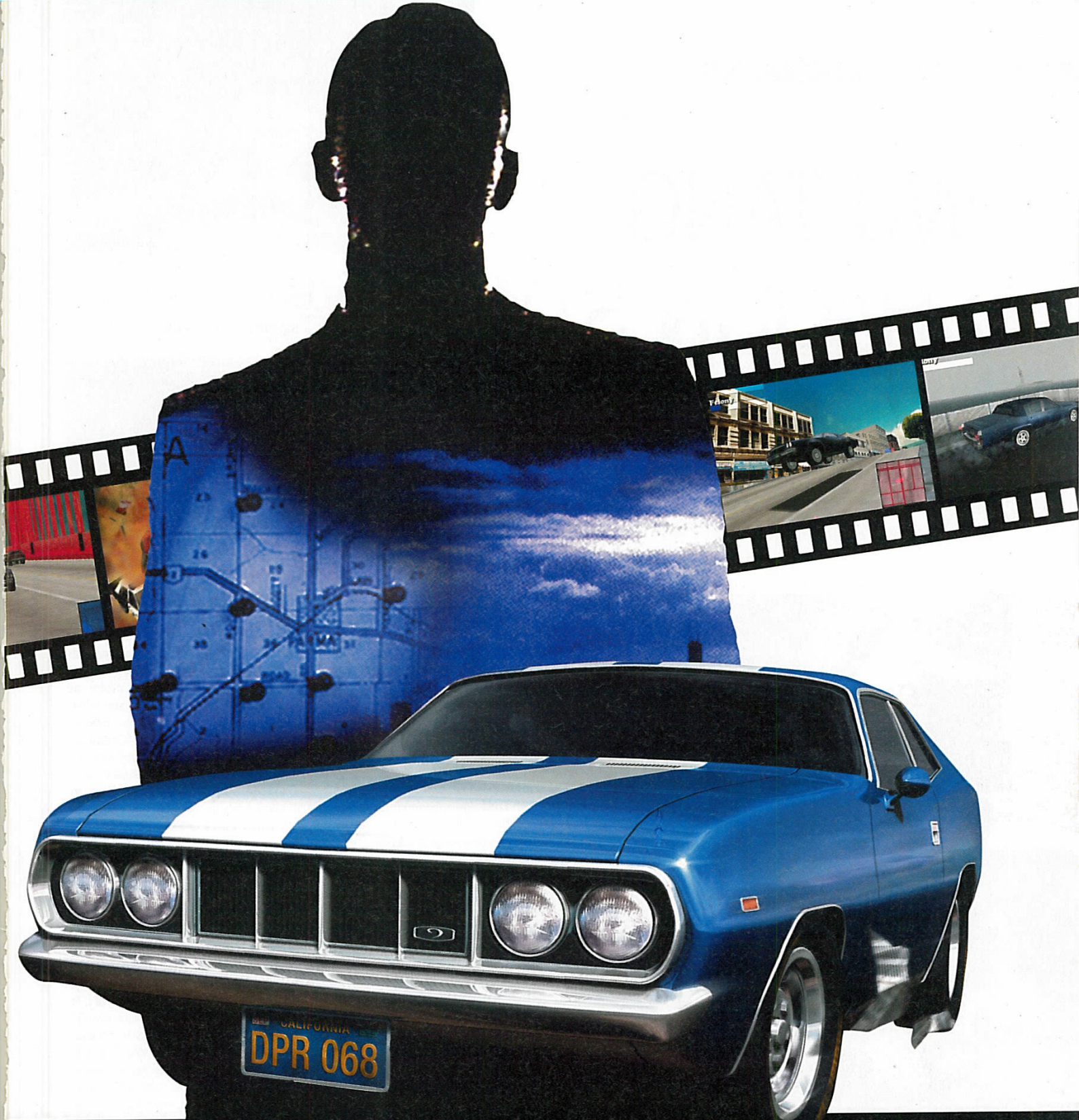
En incarnant Tanner, un flic chargé d'infiltrer le syndicat du crime, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages de New York avec à vos trousses toute la police de la ville.

Disponible fin septembre sur PC

Une course-poursuite haletante en pleine ville :
toutes les patrouilles de la ville sont à vos trousses !

Une véritable intrigue à rebondissements :
le premier jeu de course totalement scénarisé (44 missions différentes)

Un environnement totalement réaliste :
4 villes fidèlement reproduites



PC CD

REFLECTIONS

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

Europe 2

Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leur sociétés respectives.

WU TANG SHAOLIN STYLE

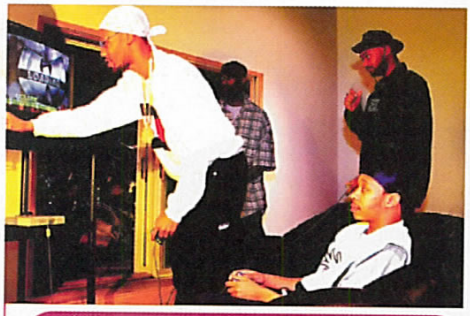
RAP ET VIOLENCE

Editeur : Activision - Développeur : Paradoxe (E.-U.)

Disponible en novembre 1999

Dans la série des jeux polémiques, je voudrais Wu Tang, le jeu de combat. Inspiré par un groupe de rap de faux méchants, le titre joue la carte du gore. Même si la version européenne risque d'être sévèrement censurée.

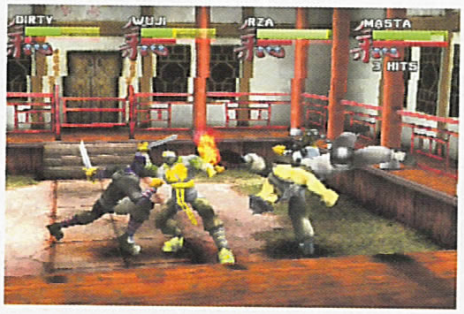
Difficile de faire plus explicite, dans le gore !

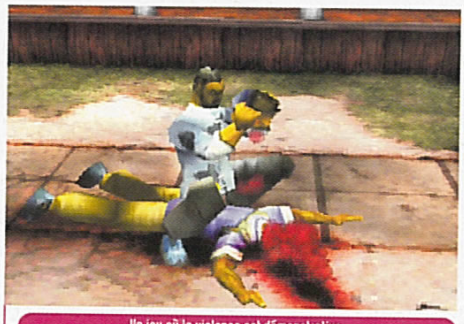


Le Wu Tang en plein boulot : de gauche à droite, Ghostface Killa, U-God, RZA et Masta Killa !

Dans la même veine que le très gore (et kitch) Mortal Kombat, Activision prévoit de nous pondre, pour fin novembre, un jeu de baston avec les « keums » du Wu Tang. Si vous adorez le rap bien bourrin, avec des paroles contestataires dans l'air du temps, vous devriez sûrement connaître ce groupe de Staten Island qui se réclame de la mouvance des artistes East Coast. Très influencés par l'imagerie des arts martiaux, les membres du Wu Tang se composent de Method Man (Clifford Smith), Ol' Dirty Bastard (Russel Jones), RZA (Robert Diggs), Genius (Gary Grice), Raekwon (Corey Woods), Ghostface Killa (Dennis Coles), Inspektah Deck (Jason Hunter), U-God (Lamont Hawkins) et Masta Killa (Elgin Turner). Révoltés dans l'âme mais paradoxalement businessmen : le combo possède sa propre ligne de vêtements sous la marque Wu-Wear. Bien que reconnus musicalement dans le milieu du rap hardcore, leurs prestations scéniques sont réputées pour être soporifiques. Si l'on compte la totalité des disques (solos inclus) produits par les membres du groupe, on obtient tout de même pas moins de 102 albums ! En fait, les seuls disques estampillés Wu Tang ne sont qu'au nombre de trois : Protect Ya Neck (1993), Enter the Wu-Tang 36 Chambers (1994) et Wu-Tang Forever (1997) ! Autant dire que les très « rebelles » Wu Tang s'y entendent pour exploiter le système capitaliste et se faire de l'argent. Ils auraient aussi pu donner leur nom à un jeu vidéo... Ben, tiens, c'est ce qu'ils ont fait !

Pas de bras, pas de chocolat !





Un jeu où la violence est démonstrative.

UN JEU À L'IMAGE DU WU TANG

Il est clair qu'avec des têtes de tueurs pareilles, Activision n'allait pas nous concevoir un gentil jeu de plate-forme à la Crash ! C'est pourquoi nous retrouverons nos chers artistes à la rime facile, dans un titre de baston des plus édulcorés. En fait, le point fort du titre réside dans la possibilité de s'affronter jusqu'à quatre simultanément à l'écran. Vous pourrez soit incarner un membre du Wu Tang, soit sélectionner un personnage fictif. Dès les premières minutes de jeu, le ton est donné : vos adversaires crachent du sang en cascade à la moindre mornifle, tandis que votre dernier coup démembre complètement les ennemis dans une giclée festive d'organes ! Bien entendu, le tout se déroule sous un déluge de revendications sociales verbales made in Wu Tang ! Autrement, le jeu bénéficie d'un moteur 3D de bonne facture et aucun ralentissement ne vient perturber le joueur lors des joutes à quatre. Si, pour l'instant, les coups spéciaux s'avèrent très conventionnels et n'apportent rien de neuf au genre, attendons la version définitive pour nous forger une opinion plus constructive. Cela dit, espérons qu'Activision ne sombre pas dans le piège du jeu violent à polémique, racoleur à la vente.

Ghost dog

Ghost Dog est le nouveau film de Jim Jarmush sévissant actuellement au cinéma. Réalisateur du somptueux Dead Man (avec Johnny Deep), il fait appel au Wu Tang Clan pour la bande sonore de son long métrage, qui conte les péripéties d'un tueur à gages (interprété par Forest Whitaker) agissant selon le code d'honneur des samouraïs. Pour le concept, sachez que la B.O. ne sortira jamais à la vente et qu'il faudra se déplacer jusque dans les salles obscures pour en admirer la teneur.

Même les accessoires V-Rally 2* sont réservés aux plus rapides.

MANETTE DUAL FORCE
Augmentez le réalisme et la jouabilité de vos jeux.

VOLANT DUAL FORCE ET PEDALES ANALOGIQUES
Le volant génère des vibrations qui vous permettent d'avoir de vraies sensations de conduite.

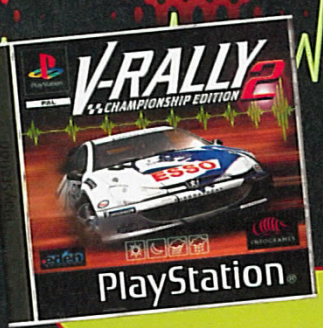
MANETTE EVOLUTION DUAL FORCE
Manette sensible au mouvement. Inclinez votre manette à droite ou à gauche et votre véhicule répondra aux mouvements de vos mains.

CARTE MEMOIRE 1Mb
Contient 15 blocs de mémoire pour votre Playstation.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

*Compatibles avec tous les jeux Playstation™

ACCESSOIRES SERIE LIMITEE



"Le meilleur de sa catégorie... Une pure merveille"
9/10 Playstation Magazine

INFOGRAMES DISTRIBUTION

CERTAINS CONDUISENT... APPRENEZ A PILOTER.

© 1999 Infogrames - PlayStation et Playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. PIMENT

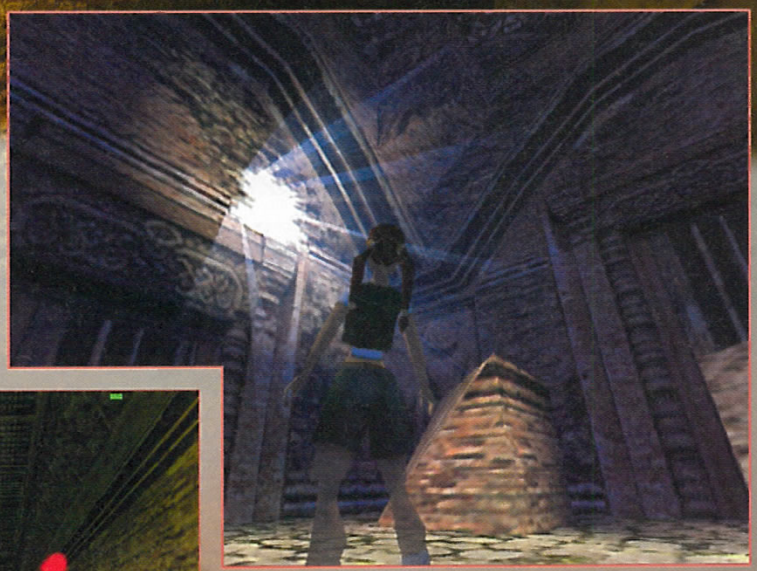
Par François Dongier

Editeur : Eidos - Disponibilité : novembre 99

TOMB RAIDER

LA RÉVÉLATION FINALE (ACTE III)

© Core Design



Alors que les éditions Albin Michel viennent de lui consacrer un ouvrage d'illustrations (en vente dans les bonnes librairies), Lara Croft s'apprête à revenir. Disponible à la fin du mois de novembre, cette Révélation Finale devrait, en toute logique, être dévoilée en détail lors d'un Travelling de notre prochain numéro. Cela dit, rien n'est moins sûr aujourd'hui, la version définitive du produit tant attendu n'étant pas forcément disponible à temps... PlayStation Mag et Eidos font le maximum pour que, dès le mois prochain, vous retrouviez la belle Lara. La belle et la petite car, pour la première fois, en s'inspirant du Young Indiana Jones, on découvrira une Lara Croft jeune, adolescente. Une Lara filiforme ou presque, qui nous change de l'habituelle bombe anatomique que l'on connaît si bien. Espérons que ce Tomb Raider là rattrape le précédent épisode. On croise les doigts car, à ce jour, il est difficile d'avoir une quelconque certitude.

Lara Croft jeune, un personnage inédit de la saga, en quelque sorte.

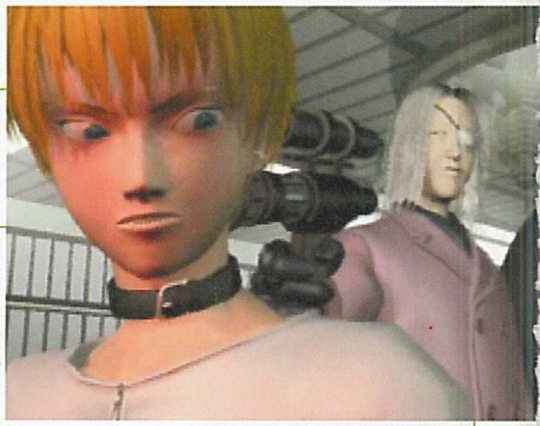
VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

GALERIANS

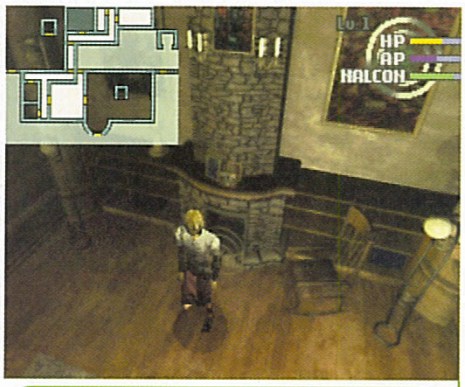
AVENTURES DÉCALÉES DANS UN FUTUR INQUIÉTANT

Editeur : Crave Entertainment - Développeur : Ascii (Japon) - Disponible en : février 2000



Un jeu d'action et d'aventure dans un monde cyberpunk aux accents d'Akira. Enfin de l'innovation ! L'occasion de saluer cette œuvre bientôt disponible en Europe.

Si vous êtes amateur de nouvelles de science-fiction, que les histoires d'Akira et de Ghost In The Shell n'ont plus aucun secret pour vous, et que vous ne jurez que par le cyberpunk, Galerians est un jeu qui va certainement vous fasciner. Ryan, un jeune garçon de 14 ans incarné par le joueur, se réveille dans la clinique de la mémoire du Michelangelo Hospital. Complètement amnésique, il se rend très vite compte qu'il a cependant en lui une puissance psychique bien supérieure au commun des mortels. Contacté télépathiquement par une jeune fille étrange nommée Lilia qui l'appelle à l'aide, il parvient grâce à ses pouvoirs à se libérer et à s'enfuir de la clinique. Commence alors pour le jeune garçon une course pour retrouver ses souvenirs et Lilia, tandis que d'étranges corporations aux agents très spéciaux commencent à le poursuivre. Dès lors, la vie de Ryan ne sera qu'une fuite pour essayer de survivre et de comprendre ce qui lui arrive.



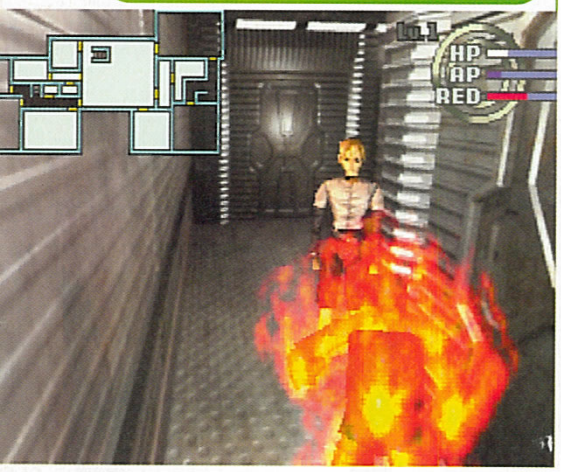
Après les labos, les manoirs. Galerians propose des environnements très variés.

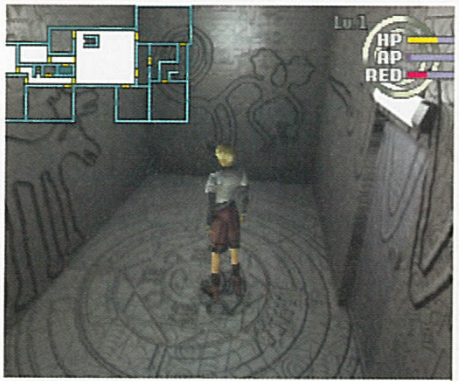
D'étranges agents aux super-pouvoirs poursuivent Ryan.

DES AIRS DE RESIDENT EVIL

Tout comme la célèbre série des Resident Evil, Galerians propose un jeu d'aventure-action avec des personnages en 3D qui se déplacent dans des décors en 2D (fixes). Ryan, le personnage principal, doit sortir dans un premier temps du building de l'hôpital Michelangelo sans se faire rattraper par les agents de sécurité. Il devra donc trouver les diverses cartes d'accès qui lui permettront d'ouvrir les portes bloquées par des codes de sécurité. Il devra aussi résoudre des énigmes logiques et, enfin, se battre. Pour ce faire, il devra utiliser ses super-pouvoirs psychiques, qui lui permettent de projeter une onde de choc ou d'enflammer ses adversaires. Malheureusement, utiliser des pouvoirs psychiques le fatigue énormément, et Ryan devra trouver et consommer des médicaments appropriés régulièrement. Dans le cas contraire, la pression sanguine de son cerveau risque de trop augmenter, et il ne se contrôlera alors plus, causant sa mort ainsi que celle de son entourage. Tenant sur 3 CD et proposant des aventures dans des lieux très variés, Galerians est un produit original et audacieux qui plaira aux amateurs de sensations fortes. Le tout pour un public adulte car le titre fait dans le gore premier degré.

Le pouvoir de combustion permet à Ryan de mettre le feu aux vêtements de ses amis.

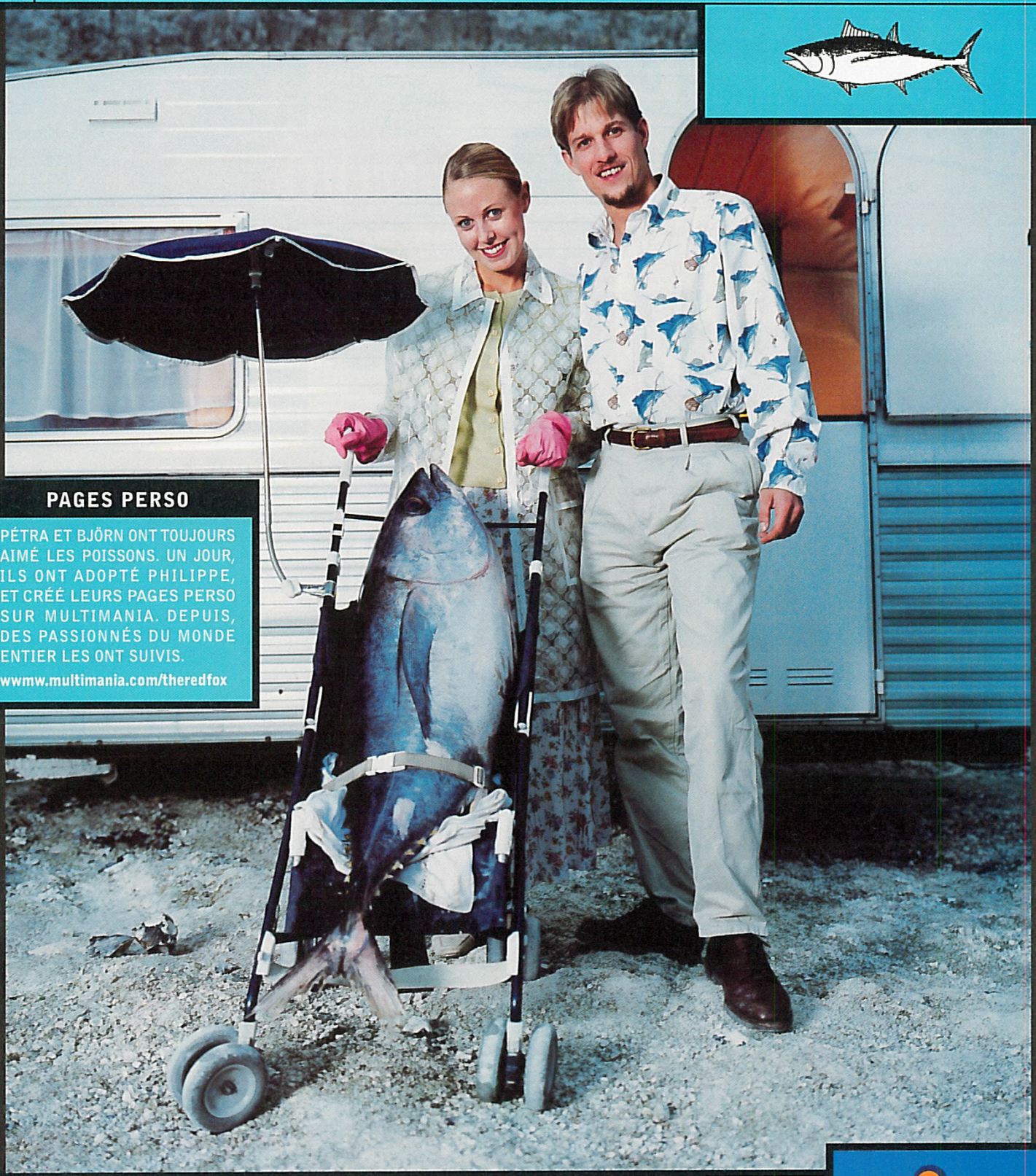




Les énigmes sont elles aussi présentes dans ce cocktail d'action-aventure.

Galerians est un jeu tout de même assez sanglant, à réserver aux moins sensibles.

SI VOUS AUSSI VOUS VOULEZ ADOPTER UN THON, DITES-LE SUR INTERNET.



PAGES PERSO

PÉTRA ET BJÖRN ONT TOUJOURS AIMÉ LES POISSONS. UN JOUR, ILS ONT ADOPTÉ PHILIPPE, ET CRÉÉ LEURS PAGES PERSO SUR MULTIMANIA. DEPUIS, DES PASSIONNÉS DU MONDE ENTIER LES ONT SUIVIS.

wwmw.multimania.com/theredfox

MULTIMANIA, *LE* SITE DE COMMUNAUTÉ.

www.multimania.fr

PAGES PERSO, E-MAIL, DIALOGUE EN DIRECT, E-COMMERCE.

MultiMania

★ EURO RSCG WORKS – RCS Paris B 402 166 084

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH[1] VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Enfin une simulation de VTT à vous couper le souffle ! PSX

NEW

OFFRE SPECIALE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE AUX 250 1ERS ACHETEURS

Enfilez vos gants et votre short pour des combats de boxe fun et délirant. PSX

OFFRE SPECIALE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE AUX 250 1ERS ACHETEURS

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)
38, rue Amaya - (Tél. en cours)

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92..21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
(Tél. voir minitel)

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

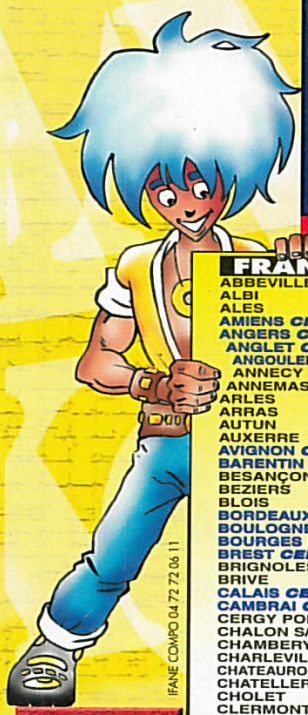
ST OMER Center
5, rue de Calais
03.21.88.14.15

DUNKERQUE Center
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

THIONVILLE Center
NOUVELLE ADRESSE
ZI du Linkling III -C/C Leclerc
03.82.34.61.49

AVIGNON Center
NOUVELLE ADRESSE 120M²
4, rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES (mse 2,23F/mn)



IFANE COMPO 04 72 72 06 11

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES[2]

[2]MSE, 2,23f/mn

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	NOUVEAU	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.05
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	consultez le minitel
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER		Tél : 03.23.67.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	Tél. (en cours)

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079-312.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
Ste CLOTILDE de la REUNION	Tél : 02.62.28.83.05

OFFRE SPECIALE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 CARTE MÉMOIRE
OFFERTE
AUX 250 1ERS ACHETEURS

TOP

PlayStation®

Le jeu le plus attendu de l'année débarque enfin sur votre console. PSX

1 SAC À DOS
OFFERT*
aux 4000 premiers acheteurs

DUAL PACK
console +1 manette
analogique vibrante

790F

PlayStation

OFFRE* EXCLUSIVE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 CARTE MÉMOIRE
OFFERTE
AUX 250 1ERS ACHETEURS

Des milliers de sons et d'images sont à votre disposition pour créer vous même vos musiques et vos clips. PSX

OFFRE* EXCLUSIVE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 TEE SHIRT
1 CASQUETTE
OFFERT
AUX 400 1ERS ACHETEURS

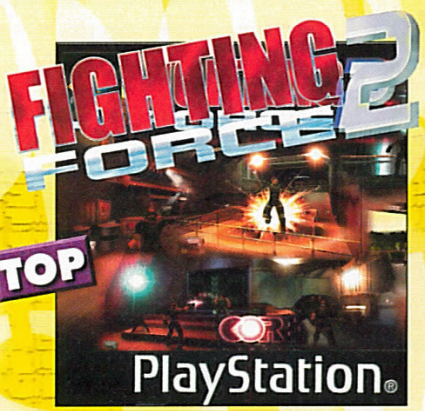
Du simple coup d'épaule au tacle glissé, à vous de trouver le bon geste pour que votre équipe remporte le match. PSX

Retrouvez la référence ultime en jeu de foot avec un réalisme plus que jamais inégalable. PSX

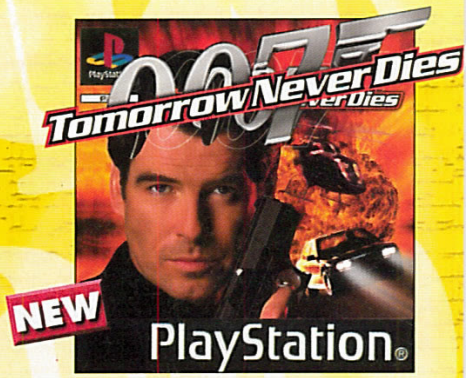
OFFRE* EXCLUSIVE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 TEE SHIRT
OFFERT
AUX 3000 1ERS ACHETEURS

Fifa 2000, la simulation de foot la plus aboutie jamais réalisée arrive en force à l'aube de ce nouveau millénaire. PSX



Un jeu d'action où votre mission sera de vaincre un gang terrifiant grâce à de nombreuses techniques de combat. PSX



Mettez-vous dans la peau du plus célèbre agent spécial et préparez-vous à de nouvelles missions encore plus secrètes. PSX

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

(1) Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.

A CHAUD !

Editeur : Konami - Développeur : Konami (Japon) - Sortie : février 2000

SUR DANCE DANCE REVOLUTION

Bon, ce mois-ci, je ne pousserai pas ma petite gueulante. On a reçu des mails, des coups de téléphone, des lettres même. Bref, je n'ai pas eu besoin de faire la sortie des bureaux ! Le mois prochain, nous parlerons de Dino Crisis... ou de Final Fantasy VIII, tout dépendra de notre humeur. Sinon, si vous souhaitez vous exprimer librement dans un magazine libre, vous savez comment faire maintenant : il suffit de composer le 01 41 34 87 75, de nous contacter par e-mail (gzriftgiser@hfp.fr) ou bien de nous écrire à l'adresse habituelle. Soyez patient, je gère les stocks !

Céline Virgrowsky- 19 ans

Activité : animatrice

Tes premières impressions sur Dance Dance Revolution ?

Les premières parties ne sont pas du tout évidentes. Il faut vraiment bien connaître les morceaux pour ne pas perdre le fil. Le fait de jouer avec les pieds, c'est plutôt déconcertant. Au début, tu perds tes repères sur le tapis. Et quand il y a beaucoup de flèches à l'écran, c'est la panique totale. Le concept, en tout cas, est vraiment super original et très amusant.

Que penses-tu des choix musicaux ?

Il y a un côté dance des années 80 un peu ringard mais les musiques ont le mérite d'être entraînantes. Ce n'est pas trop mon style en fait (NDLR : Céline est branchée Korn et cie). Le remix de YMCA est plutôt marrant à écouter. Il faudrait qu'ils prévoient une option pour danser sur tes propres CD.

D'après toi, un concept aussi original et décalé peut-il faire recette en Europe ?

A mon avis, Konami devra communiquer énormément sur Dance Dance Revolution. C'est vrai qu'on est un peu habitué à jouer toujours aux mêmes styles de jeu. Maintenant, le concept est original, et le fait de te défouler physiquement, ça, c'est complètement novateur. En plus, à plusieurs, c'est carrément convivial.

Dance Dance Revolution ne risque-t-il pas de séduire uniquement un public féminin ?

Non, les garçons aussi aiment danser. Mais c'est vrai qu'il y a peu de jeux qui attirent les filles, celui-ci en fait partie.

Mélanie Rochon - 21 ans

Activité : étudiante en BTS de gestion

Tes premières impressions sur Dance Dance Revolution ?

C'est fatigant (rires) ! Tu bouges dans tous les sens, le coup du tapis c'est vraiment excellent. Le niveau de difficulté, par contre, est assez élevé, ce n'est pas du tout évident ! Déjà, il faut s'habituer au tapis, bien repérer l'emplacement des flèches. Quand tu regardes l'écran, tu as tendance à poser ton pied au mauvais endroit. Et puis, pour te débrouiller, il est nécessaire de bien connaître les enchaînements de flèches qui défilent à l'écran. Mais même quand tu rates ton truc, tu te marres. Sinon, visuellement, c'est un peu décevant. Mieux vaut regarder la personne danser plutôt que les images.

Que penses-tu des choix musicaux ?

La musique est franchement craignos. J'aurais aimé moins de dance, des styles plus variés. Là, les morceaux ont tendance à tous se ressembler.

D'après toi, un concept aussi original et décalé peut-il faire recette en Europe ?

A mon avis, tout va dépendre du prix du tapis. Il faudrait que Konami fasse une grosse campagne de pub aussi, le public n'est peut-être pas tout à fait prêt à accueillir un jeu de ce type.

Les nouveaux concepts se font rares sur Play. Comment pourrais-tu expliquer cette situation ?

Les éditeurs ne cherchent pas à développer de nouveaux marchés. Ils visent en priorité les genres les plus rentables, c'est tout.

Florence Lochman - 26 ans

Activité : assistante de réalisation

Tes premières impressions sur Dance Dance Revolution ?

Pour quelqu'un qui aime la musique et, surtout, qui aime danser, c'est très frustrant de devoir se contenter de taper en rythme en suivant des flèches qui défilent à l'écran.Le tapis n'est pas non plus à la bonne dimension pour tout le monde. Ce n'est pas forcément évident de prendre ses marques. On tape souvent dans le vide… Bon, c'est peut-être une excuse parce que j'ai été nulle (rires) ! Le manque de liberté au niveau des commandes me gêne beaucoup. Moi, j'aurais plutôt vu un jeu à la Bust A Groove mais où tu fais toi-même tes mouvements, un peu comme dans un jeu de combat classique.

PM : Que penses-tu des choix musicaux ?

On a du mal à rentrer dans la musique, je trouve. Les morceaux sont un peu trop homogènes et commerciaux. C'est limite de la soupe. Ils auraient pu varier les genres en intégrant du reggae, du rock, de la techno.

D'après toi, un concept aussi original et décalé peut-il faire recette en Europe ?

C'est un jeu typiquement japonais, les Européens peuvent ne pas adhérer à ce style assez particulier. Konami devra communiquer à fond dessus.

Les nouveaux concepts se font rares sur Play. Comment pourrais-tu expliquer cette situation ?

C'est vrai, les éditeurs de jeux proposent un peu toujours la même chose. Il doit y avoir des raisons commerciales à ce manque relatif d'imagination.

PM : Dance Dance Revolution ne risque-t-il pas de séduire uniquement un public féminin ?

A priori, la danse plaît plus aux filles qu'aux garçons. Le public masculin a plutôt tendance à attendre des titres comme Resident Evil, non ?

Quelques précisions

Comme beaucoup d'autres jeux musicaux (en vrac, Pop N' Music, Bust A Groove ou encore Beat Mania), Dance Dance Revolution propose différentes musiques (de la danse et du disco) sur lesquelles il faut presser des touches en rythme. Mais, à l'inverse des titres cités plus haut, ici, pas de manette. Dance Dance Revolution se joue avec le Dance Controller, un tapis muni de 4 capteurs directionnels (haut, droite, gauche, bas) sur lequel on doit sauter en rythme quand les flèches directionnelles simulant les pas de danse arrivent en haut de l'écran (cf photos). Comme le dieu du jeu vidéo existe, Dance Dance Revolution arrivera en France en février 2000. Le jeu sera, bien évidemment, fourni avec le fameux tapis (dans notre jargon, on appelle ça un Bundle). Konami va tout faire pour que le prix de DDR passe en-dessous de la barre fatidique des 500 francs. Dernière bonne nouvelle, des add-on comprenant une vingtaine de nouvelles chansons sont également prévus sur les plannings de l'éditeur. Konami prend des risques, nous on aime ça.

Attention CHUTE de PRIX
Revendeurs, Contactez-Nous !
3615 Consol plus
* 2,23 F la mn

Restons zen !
pourquoi se prendre la tête
alors qu'il y a 3615 Consolplus ?

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

BEST OF			
METAL GEAR MISSIONS SPECIALES	169 F	FINAL FANTASY 8	349 F
WORMS ARMAGEDDON	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
LE MONDE DES BLEUS	329 F	FIGHTING FORCE 2	349 F
MISSION IMPOSSIBLE	329 F	ISS PRO 99 EVOLUTION	349 F
FORMULA ONE 99	329 F	DINO CRISIS	349 F
CARMAGEDDON	329 F	toujours dispo	
TARZAN	329 F	CAPCOM GENERATION	249 F
SPYRO 2	329 F	OMEGA BOOST	299 F
JADE COCOON	329 F	APE ESCAPE	329 F
LE MANS	329 F	SYPHON FILTER	329 F
FISHERMAN'S BAIT	329 F	VIRUS	329 F
QUAKE 2	349 F	V RALLY 2	349 F
FIFA 2000	349 F	DRIVER	349 F
ALIEN RESURRECTION	349 F	POOL PALACE	349 F
DESTREGA	349 F		
NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F		

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS
CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO

149 FRANCS
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO

199 FRANCS
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE

249 FRANCS
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 11/ 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

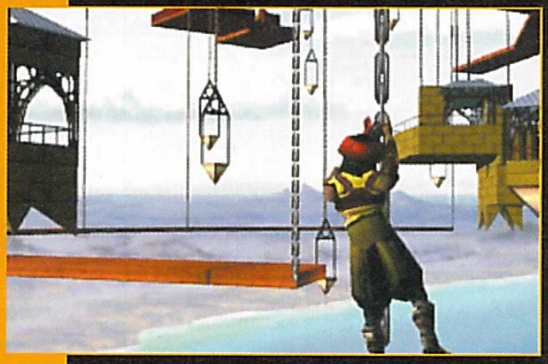
Par Julien Chièze

Combats **futuristes** **et conte** persan

JE PASSE SOUVENT MES VACANCES DANS LE LOT, PAS LOIN DU PÉRIGORD. C'EST UN COIN SYMPA, VRAIMENT CALME. MAIS CE QUE J'APPRÉCIE SURTOUT LÀ-BAS, C'EST ASSISTER AU GAVAGE DES OIES ! A PEU DE CHOSE PRES CE QUE NOUS VIVONS AVEC L'AVALANCHE DE JEUX DE COMBATS À INGURGITER CHAQUE MOIS, JUSQU'À L'INDIGESTION. HEUREUSEMENT QUE PRINCE OF PERSIA 3D EST LÀ POUR NOUS CHANGER D'AIR.

PSYCHIC FORCE 2

Certains titres sont précédés d'une bien agréable réputation. Tiens, par le plus grand des hasards, prenons le cas de Psychic Force 2. Eh bien, un petit coup d'œil dans ma boule à infos magique me permet de vous rappeler que le titre a été élu jeu d'arcade de l'année 98 par le mensuel japonais Gamest, autorité en la matière ! Jeu événement sur l'archipel, le premier volet n'avait pourtant pas soulevé l'enthousiasme des foules dans nos vertes contrées lors de sa sortie, il y a près de 2 ans. Alors, en attendant de constater si sa suite parviendra à balayer cet affront, évoquons rapidement les principes de base de ce simulateur de coups de savates futuriste. Histoire de flatter allègrement votre ego, vous incarnerez ici l'un des 16 super héros aux pouvoirs cosmiques phénoménaux, mis à votre généreuse disposition. J'en rajoute à peine. Ainsi, outre la possibilité de balancer à volonté un déluge de boules de feu et autres gigantesques décharges électriques, votre atout principal reste la possibilité de voler à travers l'aire de jeu. Léger comme une plume de cygne et gracieux comme un pingouin, vous entreprendrez alors d'étranges ballets aériens dont l'objectif est de mettre votre adversaire au tapis ! Une jauge de furie, se chargeant au fil des coups, vous permettra même de déchaîner toute votre rage dans une attaque spéciale dévastatrice. C'est beau (en haute résolution), ça bouge bien et puis, ultime cerise sur le gâteau, la chanson du générique d'intro est interprétée avec un talent sans égal par Hironobu Kageyama, le Bernard Minet japonais ! Avouez que cela a tout l'air d'être le jeu du siècle.



PRINCE OF PERSIA 3D

Je pourrais débuter cet article en disant : « Ah ! Prince Of Persia, que de souvenirs. Vraiment toute ma jeunesse ». Mais bon, comme cela ne fut pas vraiment le cas, autant m'en abstenir. Bref récapitulatif, tout de même, pour ceux qui ne connaîtrait pas cette légende du jeu vidéo. Le premier volet, créé par Jordan Mechner en 1984 sur Apple II, connu immédiatement le succès (2 millions d'exemplaires vendus en quelques jours). De quoi s'agit-il exactement ? Eh bien, de l'ancêtre de Tomb Raider en quelque sorte. Jugez plutôt : dans la Perse du XIIe siècle, un brave prince est trahi par son vizir, puis négligemment jeté dans les cachots d'où il devra sortir en évitant de multiples pièges (herses tranchantes, pieux acérés, précipices à franchir d'un bond, etc). Vous devrez aussi libérer votre belle et innocente fiancée, en un temps limité : la routine en somme. Bon, enfin, quoiqu'il en soit, cette nouvelle version reste très fidèle à la tradition des Mille et Une Nuits avec des décors superbes, des dangers bien fourbes à éviter et l'alternance plates-formes/combats. Ainsi, la seule véritable originalité est de passer à une représentation des environnement en 3D. Un bon titre mais qui semble souffrir de quelques flottements au niveau de la gestion des angles de caméra. N'est pas Lara qui veut, dirait-on…

L'Amerzone

Arriverez-vous au bout du fleuve ?

PC CD ROM

PlayStation

DVD ROM

Mac OS

imagina

La Presse Unanime

..."Que dire, que faire, sinon plonger dans cette aventure passionnante, pensée, richement illustrée, à la réalisation quasi parfaite."

Le Monde Interactif

..."Un jeu fabuleux où l'écologie croise le fantastique."

VSD

..."Un petit bijou de lumière, graphisme et scénario."

Libération

..."L'Amerzone est un pur enchantement."

L'Express

L'Amerzone a remporté le prix Pixel INA dans la catégorie Jeux.

imagina

casterman

www.casterman.com

Benoît SOKAL

www.amerzone.com

Hot Line :

08 36 68 88 81 (2,23F/mn)

3615 Microids (2,23F/mn)

MICROÏDS

www.microids.com

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved - "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Karine Nitkiewicz

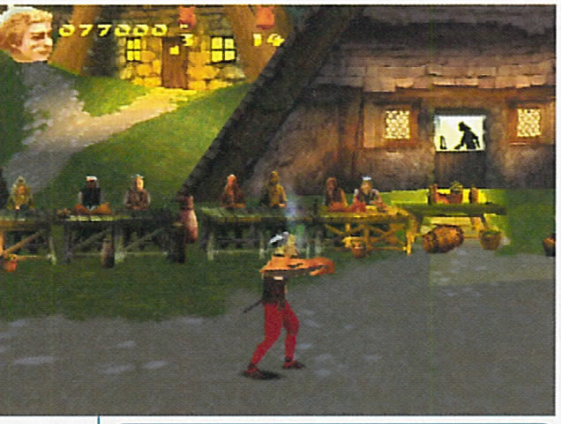
INTERDIT aux + de 18 ANS

Après l'indigeste film, voici le jeu. Retrouver à nouveau le comique Christian Clavier sous les traits d'Astérix et le gargantuesque Depardieu dans son pantalon bleu rayé de blanc est une épreuve terrible, à la limite du supportable.

Editeur : Pathé - Développeur :Cryo Interactive (France) - Disponible

ASTÉRIX CONTRE CÉSAR

LE JEU INSPIRÉ DU FILM



Christian Clavier intégré dans un jeu video ? Un cauchemar.

Je l'ai senti venir de loin, cette odeur insistante et désagréable, celle de la daube, et pas fraîche en plus. Ordalphabétix essayait-il de me refiler une morue pourrie ? J'essayais donc de trouver un quelconque intérêt, même infime, à Astérix contre César, en me demandant pourquoi, oh oui pourquoi je gaspillais un demi-neurone devant ce navrant navet. Et, en plus, il me fallait supporter des extraits du film en veux-tu, en voilà, à chaque tableau. Astérix frappe sur des poissons et ça lui va bien. Il frappe ensuite sur des rochers, puis sur des Romains, tout ça en un mouvement unique et inlassablement répété au cours des tableaux. A cet instant, je dois pourtant faire acte de pénitence et avouer ma terrible faute… ma jeune sœur a réussi à passer 4 niveaux et moi … hum, à peine un. Ça me gonflait tellement de frapper lamentablement des poissons que j'étais à deux doigts de me balancer par la fenêtre, avec ma console. Mais comme ce n'était pas la mienne, j'ai retenu difficilement mes pulsions suicidaires en me convainquant que ce titre visait un public jeune, très jeune.

LES 12 TRAVAUX D'ASTÉRIX

Le but du jeu, si tant est qu'il y en ait un, consiste en une série d'épreuves plus désolantes les unes que les autres, avec un graphisme assez basique. Les personnages sont inexpressifs et se déplacent latéralement, uniquement sur un chemin. On appuie deux fois sur la touche de direction et on traverse tout l'écran. En fait, Astérix se déplace très vite et n'est pas très facile à diriger. De plus, on ne peut pas obtenir une vue d'ensemble, ce qui serait très utile lors de la cueillette du gui où l'on a du mal à voir à quel endroit vont tomber les boules de gui. Dommage, car les décors reflètent assez fidèlement le village gaulois. Très limité. Pourtant, je l'ai fait testé par deux p'tit gars et p'tite fille de 8 et 10 ans et, à ma grande surprise, ils ont trouvé ça pas trop mal. Après 15 minutes de jeu, Robin, 10 ans, commençait à montrer quelques signes d'énervement, en ponctuant ses phrases de diverses insultes à l'encontre de ce « gros balourd d'Obélix ». De plus, les niveaux de jeu ne peuvent pas être sélectionnés à l'envi. Il faut réussir chaque épreuve pour accéder à la suivante. Astérix contre César ravira, sans doute, les fans du film, dans la tranche 5 – 9 ans. Pour ma part, je ne vois pas de raison qui puisse inciter quelqu'un à dépenser plus de 300 F pour ce jeu …

Obélix au meilleur de sa forme.

L'avis et la note de Robin et Candice, 10 et 8 ans

NOTE GLOBALE 6

« Le jeu Astérix contre César est assez bien. Mais il coûte un peu trop cher pour un jeu comme celui-là car après tout, l'action est toujours la même ».

Guillemot

DU GRAND ART.

Official Licensed Product

Ferrari

Shock² Racing Wheel, vous procure toutes les sensations d'une conduite sportive sur votre PlayStation™ :

- 2 leviers de changement de vitesses digitaux comme sur les Ferrari.
- 2 leviers et pédales analogiques : accélération et freinage progressifs. Fonctions R1 et R2.
- 2 puissants moteurs placés dans les poignées vous rappellent que vous êtes au volant d'une bombe.
- Fixation par 4 ventouses et étau central pour bien adhérer au bitume.
- En plus vous avez le choix entre 3 modes de jeux : Digital, Shock² (Analog + compatible Dual Shock™) et Negcon™, pour une totale liberté de conduite.

Existe aussi en version PC : **Racing Wheel et FORCE FEEDBACK Racing Wheel.**

www.guillemot.com

GUILLEMOT FRANCE S.A. - BP2 - 56204 LA GACILLY CEDEX Tél. 0 825 857 810 - Fax 02 99 08 94 17.

Shock² Racing Wheel™, Force Feedback™ Racing Wheel™ et Guillemot™ sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Ferrari est une marque déposée de FERRARI Idea S.A. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception graphique et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

Par Karine Nitkiewicz

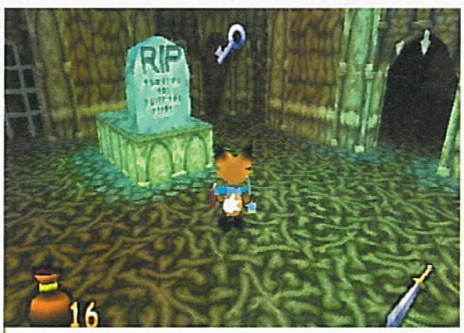
INTERDIT aux T de 18 ANS

Oyez, oyez braves gens ! Laissez-moi vous conter l'histoire d'un preux renardeau du nom de Kingsley, pas plus haut que trois pommes. Son unique aspiration était de devenir Chevalier véritable comme feu son père, afin de délivrer le Royaume des Fruits de ses terribles ennemis.

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Psygnosis (G.B.) - Déjà disponible

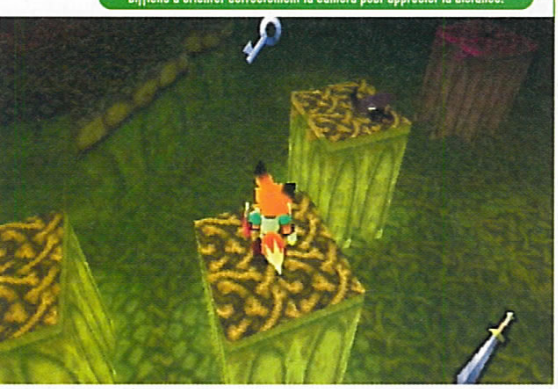
KINGSLEY'S ADVENTURE

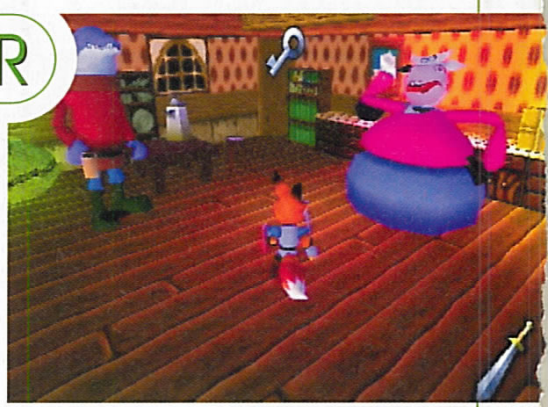
UN RENARD À LA COUR D'ARTHUR



On pousse les tombes sur les couleurs correspondantes.

Difficile d'orienter correctement la caméra pour apprécier la distance.





Le terrible Mauvaise Crème, pitoyable cuisinier et apprenti sorcier, n'avait de cesse de s'emparer du Royaume des Fruits afin d'exercer ses pouvoirs grandissants et maléfiques. Non loin de là, sommeillait le petit Kingsley, renardeau paisible et anodin plus occupé à courir après les donzelles qu'à défendre le royaume, lorsqu'il fut appelé au château par le Roi himself, afin de subir un entraînement intensif délivré par Vieilles Rides. Ce dernier, vieux blaireau épris de sagesse (dixit le texte du jeu), était un expert des arts de la guerre. Il enseigna, entre autres, à Kingsley une botte secrète redoutablement efficace, celle du salto arrière de ninja. Un truc imparable ! Notre apprenti chevalier était donc fin prêt à reconquérir le Royaume des Fruits et à devenir un Chevalier véritable, en récoltant les objets nécessaires à sa transformation et dispersés au gré du vent.

L'APPRENTI CHEVALIER VÉRITABLE

Dans son périple, Kingsley doit vaincre de nombreux assaillants, muni d'armes aussi diverses qu'une arbalète, une épée ou encore une grosse hache. Il peut converser dans un dialecte étrange avec les habitants du royaume et récolter des pièces ou des cœurs matérialisant ses vies. Le joueur doit aussi s'habituer aux balayages de caméra panoramiques qu'il faut activer pour ensuite faire avancer Kingsley dans la bonne direction. Les angles de caméra sont souvent mal orientés et on ne voit plus la direction à prendre ni les pièges à éviter, surtout lorsqu'on arrive à la fin d'un tableau, ce qui rend la tâche plus difficile encore. Notamment, à la fin du premier niveau, où on a le plus grand mal à distinguer les cartons sur lesquels il faut sauter lorsque l'on se place en début de chaîne. On retrouve ce problème tout au long du jeu, les distances sont difficiles à évaluer et les limites des obstacles difficiles à voir. On est obligé de s'y prendre à plusieurs fois. Les jeunes joueurs auront du mal à rester zen devant ces nombreuses erreurs assez gênantes. A part ça, on se laisse tranquillement guider à travers le Royaume des Fruits par notre apprenti Chevalier véritable, même si les dialogues sont limités et certaines énigmes un peu floues.

L'avis de Robin, 10 ans

NOTE GLOBALE 6

« C'est un jeu difficile, mais les décors sont très bien faits et les différents mondes sont tous assez durs mais intéressants ».

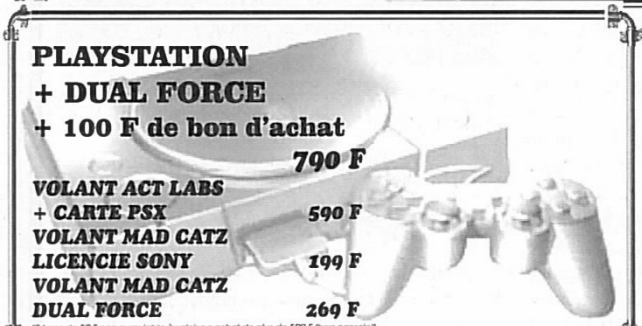
ESPACE games

PLAYSTATION

ALUNDRA	349 F	KENSEI SACRED FIRST	299 F	NFL EXTREME	299 F	**SPACE INVADERS**	**199 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	299 F	**KINGSLEY**	**299 F**	**NHL 2000**	**369 F**	**SPEC OPS**	**329 F**
ASTERIX	359 F	**KNOCK OUT KINGS 2000**	**369 F**	**NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING**	**369 F**	**SPEED FREAKS**	**349 F**
ATLANTIS	299 F	LE 5EME ELEMENT	299 F	OMEGA BOOST	299 F	SPYRO	299 F
BATMAN ET ROBIN + CASSETTE	199 F	**LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER**	**369 F**	**POINT BLANK 2**	**299 F**	**SPYRO 2**	**TEL**
BLOODY ROAR 2	349 F	**LEGEND OF FORESIA**	**369 F**	**POINT BLANK 2 + GUN**	**549 F**	**STAR WARS EPISODE1**	**369 F**
BUST A MOVE 4	269 F	**LEGEND OF KARTIA**	**349 F**	**POP'N POP**	**299 F**	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
CAESAR 2	299 F	**LEGO RACERS**	**329 F**	PREMIER MANAGER 98	249 F	STREET FIGHTER COL. 2	299 F
CAPCOM GENERATION	**299 F**	**LE MANS**	**349 F**	**QUAKE 2**	**349 F**	**SUPERCROSS**	**369 F**
CARMAGEDDON	**369 F**	**LE MONDE DES BLEUS**	**349 F**	**RAILROAD TYCOON 2**	**349 F**	SYPHON FILTER	**349 F**
CASTROL HONDA SUPER BIKE	**369 F**	**LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR**	**499 F**	RAT ATTACK	369 F	**TARZAN**	**349 F**
CHINE	**349 F**	MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F	**RC STUNT COPTER**	**299 F**	**TELEFOOT MANAGER**	**369 F**
CHOCOBO	**349 F**	METAL GEAR SOLID	369 F	**READY TO RUMBLE 2**	**369 F**	TOCA TOURING CAR 2	299 F
CONSTRUCTOR + MEMO	**249 F**	**METAL GEAR**		**RE-VOLT**	**349 F**	TOMB RAIDER 2 + SOLUTIONS + CARTE MEMOIRE	199 F
CROC 2	**369 F**	**MISSION SPECIAL**	**169 F**	RIDGE RACER 4	349 F	TOMB RAIDER 3	299 F
DBZ FINAL BOUT+PAD+MEMO	**299 F**	**MISSION IMPOSSIBLE**	**369 F**	RIVEN	299 F	**TOMB RAIDER 4**	**369 F**
DREAMSTORY	**349 F**			**ROADSTERS**	**329 F**	**TONY HAWK SKATE BOARDING**	**369 F**
DRIVER	359 F						
DUNE 2000	**369 F**						
EGYPTE	299 F						
FIFA 99	299 F						
FIFA 2000	**369 F**						
FIGHTING FORCE 2	**349 F**						
FINAL FANTASY VIII	**399 F**						
FINAL FANTASY VIII COLLECTOR	**499 F**						
FOOTBALL MANAGER	**349 F**						
FORMULA ONE 99	**349 F**						
G-POLICE 2	**299 F**						
GEX CONTRE DR REZ	249 F						
GTA 2	**329 F**						
GUNGAGE	329 F						
GUY ROUX MANAGER 99 + CARTE MEMOIRE	379 F						
HOT WHEELS TURBO RACING	**369 F**						
HUGO 2	**299 F**						
J.MADDEN 2000	**369 F**						

MEUBLE DE RANGEMENT	**79 F**	**ADAPTATEUR MULTIJOUEURS**	**169 F**	**PACK DE VIBRATION**	**99 F**
PISTOLET	**199 F**	**CABLE DE LIAISON**	**99 F**	**PRISE PERITEL RGB**	**49 F**
SIEGE BACQUET	**790 F**	**GAME BOOSTER**	**399 F**	**RALLONGE MANETTE**	**49 F**
COMPRESSEUR		**MANETTE TURBO**	**49 F**	**RANGE CD COULEUR**	**49 F**
CARTE MEMOIRE	**99 F**	**MANETTE DUAL SHOCK**	**199 F**	**PAD SIMULATION + VIBREUR**	**149 F**
ACTION REPLAY		**MANETTE ANALOGIQUE**	**99 F**	**V.G.A BOX**	**499 F**
PROFESSIONNEL VF + K7	**349 F**	**CARTE MEMOIRE**	**49 F**	**VIRTUAL GUN**	**249 F**
2 MANETTES SANS FILS	**199 F**	**C. MEMOIRE 120 BLOCS**	**149 F**	**SOURIS**	**149 F**
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	**349 F**	**CARTE MEMOIRE PARLANTE**	**89 F**		

MILLENIUM SOLDIER	**369 F**	RUNNING WILD	249 F			**URBAN CHAOS**	**369 F**
MONKEY HERO	249 F	**SHADOWMAN**	**349 F**			V-RALLY 2	369 F
MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE	299 F	**SHANGAI**	**299 F**			**VIGILANTE 8: SECONDE OFFENSE**	**349 F**
MULAN STORY	**349 F**	SILENT HILL	369 F			WILD ARMS	299 F
MUSIC 2000	**349 F**	**SILICON VALLEY**	**349 F**			**WIPE OUT 3**	**349 F**
NASCAR 2000	**369 F**	**SLED STORM**	**369 F**			**WWF ATTITUDE**	**349 F**
NBA LIVE 99	299 F	**SNOOKER**	**349 F**			**WORMS ARMAGEDDON**	**369 F**
NBA PRO 99	369 F	**SOUTH PARK**	**349 F**			X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
NBA 2000	**369 F**	**SOUTH PARK LUV SHACK**	**329 F**			**X-FILES**	**349 F**
		SOUTH PARK RALLY	**329 F**			**XENA LA GUERRIERE**	**369 F**



PLAYSTATION
+ DUAL FORCE
+ 100 F de bon d'achat
790 F

VOLANT ACT LABS
+ CARTE PSX **590 F**

VOLANT MAD CATZ
LICENCIE SONY **199 F**

VOLANT MAD CATZ
DUAL FORCE **269 F**

[2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console)]

LEGACY OF KAIN	149 F	**RESIDENT EVIL 2**	**169 F**	VANDAL HEART	99 F
MAGIC CARPET	99 F	REVOLUTION X	99 F	**VIRUS**	**149 F**
MAGIC THE GATHERING	99 F	ROCK'N ROLL		**WWF WARZONE**	**169 F**
MDK	99 F	RACING 2	99 F		
MEDIEVIL	**149 F**	SOUL BLADE	149 F		
MICROMACHINES V3	169 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F		
MONACO GP 2	199 F	**TAIL CONCERTO**	**149 F**		
MOTO RACER	169 F	TENCHU	149 F		
NBA JAM EXTREME	99 F	**TEKKEN 3**	**149 F**		
NFL QUARTERBACK 97	99 F	TIME CRISIS	149 F		
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	169 F	TOCA TOURING CAR	169 F		
POCKET FIGHTER	**199 F**	TOMB RAIDER 2	169 F		
RASCAL	149 F	**TUNEL B1**	**99 F**		
RAYMAN	99 F				

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3
2,23 F/mn

PROMOTION PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY		FIFA SOCCER 98	169 F
+CARTE MEMOIRE	199 F	FINAL FANTASY 7	149 F
ASTEROIDS	**129 F**	FORMULA ONE 97	149 F
APE ESCAPE	**149 F**	FORMULA ONE 98	149 F
BATTLE SPORT	99 F	FORSAKEN	99 F
BUST A MOVE 2	149 F	G.POLICE	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	169 F	GRAN TURISMO	149 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	GTA	169 F
COOL BOARDERS 2	149 F	GTA LONDON	169 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F	**GUARDIAN CRUSADE**	**129 F**
DEAD OR ALIVE	**199 F**	**GUARDIAN OF DARKNESS**	**149 F**
DIABLO	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	**IRON BLOOD**	**99 F**
DOOM	169 F	ISS PRO	169 F
DREAMS	**149 F**	JOHNA LOMU RUGBY	199 F

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE
2, rue deFaidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h-19h

LILLE
44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD

Nom : ..... Prénom : .....

N° Client(si déjà client): ..... Téléphone : ..... Age : ..... ans

Adresse : .....

Code Postal: ..... Ville: ..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _

Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PSXMAG

Par Karine Nitkiewicz

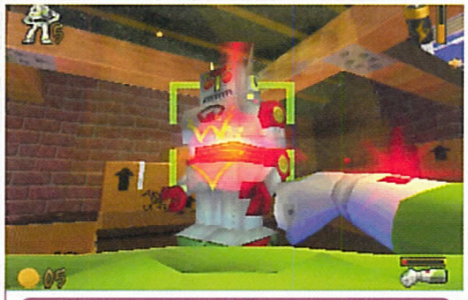
INTERDIT aux + de 18 ANS

Prévu pour une sortie simultanée avec le retour de Buzz et sa bande sur grand écran, Toy Story 2, le jeu, arrivera sur nos consoles dans 6 mois. Déjà alléchant lors de sa première présentation, le jeu se révèle fidèle à l'esprit Disney, destiné à un public à l'aise dans ses baskets taille 32.

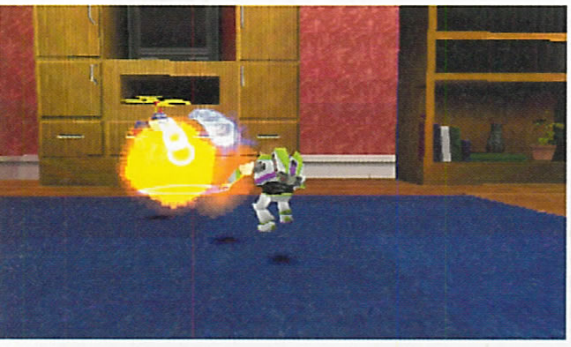
Editeur : Activision - Développeur : Traveller's Tales (E.-U.) - Disponible en mars 2000

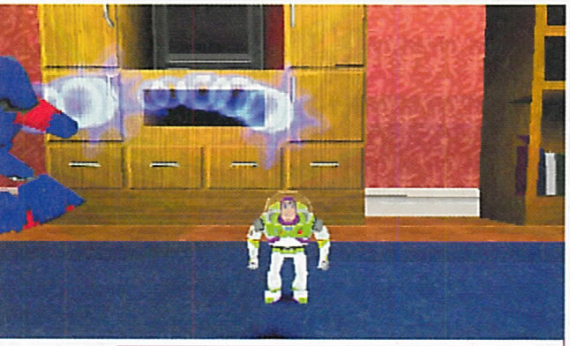
TOY STORY 2

OÙ SE CACHE WOODY ?



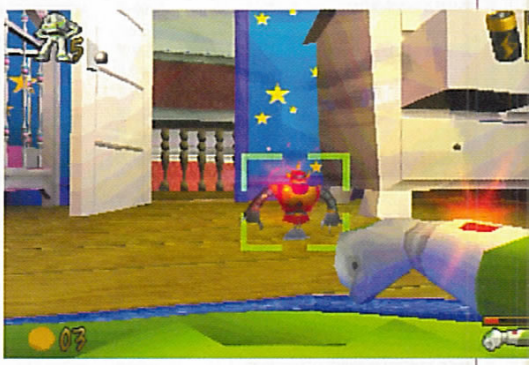
On « laserise » le robot jusqu'à épuisement de ses batteries.





Vous ne pourrez jouer qu'un seul perso : Buzz Lightyear.

Pour cette fois, le jeu n'étant pas encore dans sa version définitive, il n'y a donc qu'un choix de joueur, en la personne de Buzz Lightyear, le robot 2000. Buzz doit ici surmonter les 3 niveaux pour retrouver son pote Woody-le-cow-boy du wild wild west, enlevé par un méchant collectionneur de jouets anciens. Il rencontrera, lors de ses pérégrinations, ses acolytes, dont Monsieur Patate, qui ne sont présents qu'en tant que figurants et confient à notre héros diverses missions. Buzz est équipé d'une arme redoutable, digne d'un Jedi, un laser intégré à son bras mécanique lui permettant de réduire en cendres intergalactiques ses ennemis les robots volants et à ressorts. Buzz est un petit bonhomme animé très actif qui court, grimpe sur les plantes vertes, pousse plein d'objets, plane avec ses petites ailes d'acier, fonce comme un bolide lorsque ses pieds sont équipés de propulseurs à réaction et affronte un boss tout visqueux et dégoulinant.



L'avis de Robin, 10 ans

« Je trouve le Toy Story 2 super cool car Buzz a un laser et les décors sont très bien faits. Mais le jeu est un peu dur. »

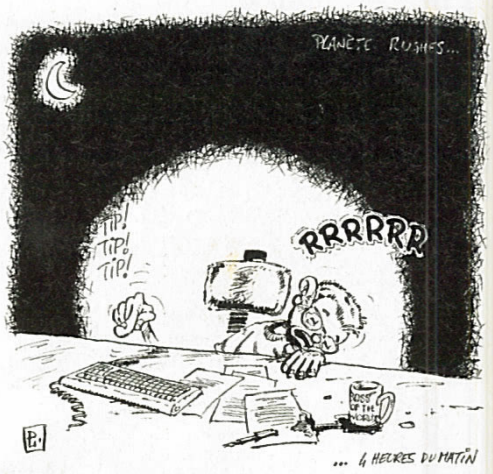
IL FAUT SAUVER LE SOLDAT BUZZ

Il faut être tout de même assez agile pour réussir à éviter les obstacles qui empêchent Buzz de mener à bien ses missions, surtout lorsque l'on chausse du 32. Après quelques essais infructueux, et en suivant les directives dispatchées tout au long du jeu, les fans de Buzz seront prêts à apprécier pleinement ses qualités. J'ai d'ailleurs eu du mal à retirer Toy Story 2 de la console tant mon cobaye de 10 ans, alias Robin, se délectait en exterminant les robots de la force obscure. Et comme ils réapparaissent 15 secondes après leur élimination, la boucherie aurait pu durer longtemps. J'aurais sans doute pu attendre la retraite à ce rythme-là. On peut choisir son niveau pour affronter directement le boss, avec un capital de 5 vies. L'ajout d'un ou plusieurs niveaux pour la version finale est envisageable si le jeu veut ratisser un large public, les plus de 10 ans arrivant plus facilement à manier notre ami Buzz. Dans l'ensemble, Toy Story 2 enchantera une jeune audience prête à affronter les recoins de l'univers futuristo-joyeux de Disney, équipée de baskets de toutes les tailles. Ne soyons pas sectaires car, de nos jours, l'agrandissement des pieds est un phénomène répandu. Les petits pieds, tout comme les grands pieds, pourront jouer à Toy Story 2... avec les mains.

FORCE DE REFLEXION
FORCE DE FRAPPE
Il faudra bientôt choisir
FIGHTING FORCE 2
PlayStation
SKYROCK
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
Concours, astuces et solutions - 08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS* - www.eidos.com
Fighting Force 2. Développé par Core Design © 1999. © édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.
*2.23F/min
Peter's Plane

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES



Le Tokyo Game Show du mois dernier nous avait permis d'approcher la PlayStation 2, pour la première fois. Depuis cet événement, les informations abondent à son sujet et Sony ne cache plus la mesure de ses ambitions. Un climat complètement euphorique, alors ? Presque. Les rumeurs vont bon train dans le monde du jeu vidéo. Plus le temps de dormir.

Lucas met les bouts

Le mois dernier, LucasArt nous annonçait le retrait de la version PlayStation de son jeu « Racer », inspiré de son dernier film « Star Wars : Episode One ». Du même coup, ça nous évitait de vivre quelques émotions à bord de Pods Racers lancés à 850 km/h. Maintenant, c'est au tour de son prochain « Indiana Jones et la Machine Infernale » de faire les frais de cette restriction créative. Ce jeu ne sortira donc pas sur la petite console grise, en revanche, LucasArt nous promettrait sa sortie pour la PlayStation 2.

Solid Snake dans la matrice

Alors qu'Hidéo Kojima ne cesse de sous-entendre qu'un nouveau Metal Gear (se déroulant cette fois-ci à New York et intégrant plusieurs héros jouables) serait déjà en phase de pré-production sur PlayStation 2, le créateur de génie n'en finit pas de créer l'événement. En effet, réunis par le magazine japonais Weekly Famitsu, Kojima San et les talentueux frères Wachowski (réalisateurs de Bound et surtout Matrix) ont abordé un sujet qui, s'il se concrétise, rendra fous des millions de fans ! Lors de cet entretien, Hidéo Kojima a, en effet, évoqué l'éventualité de produire l'adaptation d'un jeu Matrix sur PlayStation 2 ! Et là, que faire de plus que croiser fébrilement les doigts et scander à haute voix : « Vas-y Hidéo, vas-y Hidéo ! ».

Hommage à un visionnaire

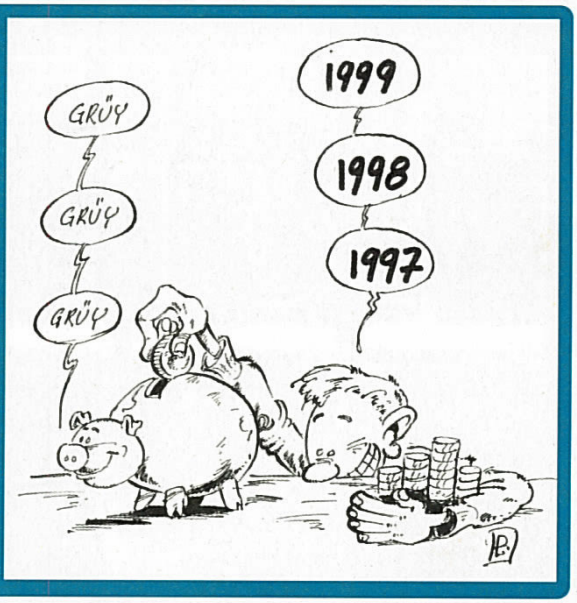
Co-fondateur de Sony et mondialement connu pour être l'inventeur du walkman en 1978, Akio Morita représentait l'un des symboles de la réussite nippone, dans le secteur de l'électronique grand public. Pendant près de 50 ans, ce grand visionnaire aux ambitions parfois démesurées, avait su prendre les bonnes orientations pour sa société, ne cessant de prôner la créativité et sachant habilement discerner les attentes du public. A ce titre, nous lui devons un peu l'arrivée de la PlayStation. A l'âge de 78 ans, terrassé par une pneumonie, Akio Morita s'est éteint, le 3 octobre dernier, rejoignant ainsi son ami et collègue Ibuka San (décédé l'année dernière) avec lequel il avait fondé l'empire Sony.

Le futur selon Sony

A peine la PlayStation 2 dévoilée, Ken Kutaragi a profité du dernier forum sur les microprocesseurs tenu à San José en Californie, pour afficher ses nouvelles ambitions. Accrochez-vous bien car Kutaragi San a, en effet, partiellement levé le voile sur la PlayStation 3 ! Sa logique est claire. En 2002, l'Emotion Engine 2 sortira des usines de production de Sony avec un gain de puissance phénoménal par rapport à la PlayStation 2. Mais ce n'est pas tout car, dès 2005, l'Emotion Engine 3 pointera le bout de ses microprocesseurs avec une puce électronique constituée de 500 millions de transistors (là où les plus puissants PC actuels « stagnent » à 10 millions !). En outre, grâce à la sortie du Graphic Synthetizer nouvelle génération, prévue pour 2001, l'hypothétique PlayStation 3 serait capable d'animer près de 700 millions de polygones à la seconde (la Play 2 n'atteint « que 70 millions de poly./s ») ! Au secours ! Dans le même temps, Sony souhaite mettre à la disposition des grands studios de développement de l'industrie du jeu et du cinéma, une station de travail ultra puissante à base de PlayStation 2/Linux. L'objectif est limpide : rivaliser avec les géants de l'imagerie de synthèse tels que le célèbre studio de George Lucas, ILM ! Les jeux vidéo ne constituent probablement qu'une étape pour Sony. Hollywood et monsieur Silicon Graphics peuvent commencer à trembler !

Vive le Japon !

D'après le journal économique japonais Nikkei BizTech, le prix de la PlayStation 2 pourrait diminué progressivement quelques mois après sa sortie. Comme l'annonce un responsable de la branche Recherche et Développement de Sony Computer Entertainment : « Nous souhaitons baisser le prix de la PlayStation 2 en suivant le même rythme que pour notre première console ». Une information particulièrement intéressante qui, si on se réfère à l'évolution du prix de la PlayStation 1, signifierait un passage sous la barre des 20 000 yens pour Noël 2000 dans l'archipel nippon (soit 1 000 F tout rond, enfin, à quelques deniers près). Rappelons que, lors de son lancement, le 4 mars prochain au Japon, la PlayStation 2 sera commercialisée pour 39 800 yens, c'est-à-dire environ 2 000 francs. Et là, notre bonne fée se rapproche de nous en sifflotant : « Tiens mais cette baisse tarifaire pourrait peut-être avoir des répercussions sur le prix de la machine lors de sa sortie en France. » Espérons-le.



Le coin du Net

Pour le deuxième mois consécutif, la PlayStation 2 occupe le devant de la scène.

Onimusha

http://www.gaming-intelligence.com/psx2/oni/onimedia2.html

Prévu initialement sur PlayStation et désormais développé sur PlayStation 2, ce Resident Evil-like mettant en scène des samouraïs nous a tout simplement laissé sans voix. Capcom semble s'être, une fois de plus, surpassé !

Dead or Alive 2

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1135

Ce jeu de combat à la réalisation stupéfiante débarquera bel et bien sur PlayStation 2. Les amateurs de Tekken et autres Street Fighter devraient apprécier la nouvelle à sa juste valeur.

Chrono Cross

http://www.gaming-intelligence.com/psx/cc/ccmedia23.html

Suite du fabuleux Chrono Trigger, le dernier jeu de rôle en date de Square (Final Fantasy) est l'un des jeux les plus attendus au Japon. Le titre devrait surpasser Final Fantasy VIII dans de nombreux domaines. A commencer par ses graphismes ! Ahurissant.

Legend of Dragoon

http://www.gamefan.com/movies.asp?g=1366

En préparation depuis près de trois ans chez Sony, ce RPG graphiquement fabuleux devrait aisément rivaliser avec les réalisations de Square.

Tomb Raider Last Revelation

http://www.gamefan.com/hotinfo.asp?s=3118

Nous éviterons les présentations. Voici une vidéo, histoire de vous rappeler que Miss Croft reprendra du service dès le mois prochain.

Lara se tape une bonne part... de pizza

Dire que Lara Croft a un appétit d'ogresse, cela devient un doux euphémisme. Eidos et Pizza Hut viennent de signer un accord très important visant à faire une très grosse opération de marketing en marge de la sortie du dernier opus de la série des Tomb Raider. L'opération prévoit la distribution de quelque cinq millions de CD présentant un film de « Tomb Raider IV : la Révélation Finale », ainsi qu'un million cinq cent mille CD d'une démo jouable du même jeu, dont plus de la moitié sera sans doute destinée à la PlayStation. Toute cette promotion se fera dans des restaurants « Pizza Hut » et, pour ce qu'on en sait, sera limitée au territoire américain. La version démo de la PlayStation prévoira notamment des previews des trois premiers volets des aventures de Lara Croft, ainsi qu'une preview de Fighting Force. Après avoir distribué des pains et des pruneaux, Lara se lance donc dans la pizza.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

ACTION REPLAY INT. 149 F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

PROMOTION

790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ACTION MAN	329 F	MISSION IMPOSSIBLE	329 F
APE ESCAPE	329 F	NHL HOCKEY 2000	329 F
BUG'S BUNNY LOST IN TIME	329 F	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	329 F
CAPCOM GENERATIONS	299 F	QUAKE 2	329 F
CARMAGEDDON 2	329 F	PRINCE NASSEEM BOXING	329 F
CHINE	329 F	RAINBOW SIX	329 F
CRASH TEAM RACING	329 F	RONIN BLADE	329 F
DINO CRISIS	329 F	SILENT HILL	329 F
DRIVER	329 F	SOUL REAVER : LEGACY OF KAIN 2	329 F
DESTREGA	329 F	SPEED FREAKS	329 F
DUNE 2000	329 F	STAR WARS EPISODE 1	329 F
FINAL FANTASY 8	339 F	SOUL OF SAMURAI	329 F
FIFA SOCCER 2000	329 F	SPYRO 2	329 F
FIGHTING FORCE 2	329 F	SYPHON FILTER	329 F
FORMULA ONE 99	329 F	TOMB RAIDER 4	329 F
GRAN TURISMO PLATINIUM	149 F	TEKKEN 3 PLATINIUM	149 F
GUY ROUX MANAGER 99	329 F	TARZAN	329 F
G POLICE 2	329 F	TOMORROW NEVER DIES	329 F
ISS PRO EVOLUTION	329 F	TONY HAWK PRO SKATER	329 F
JADE COCOON VF	329 F	WIPE OUT 3	329 F
LEGEND OF KARTIA	329 F	X FILES VF	329 F
JOHN MADDEN 2000	329 F	XENA WARRIOR PRINCESS	329 F

PROMO DU MOIS
TOMB RAIDER 4 + ACTION REPLAY = 379 F
JEU SEUL 329 F

PROMO DU MOIS
FIFA SOCCER 2000 VF + ACTION REPLAY = 379 F
JEU SEUL 329 F

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

V RALLY	89 F	TIME CRISIS	149 F
MOTO RACER	99 F	COLONY WARS 2	149 F
STRICKER 96	99 F	GUY ROUX MANAGER	149 F
ODDWORLD	99 F	TOMB RAIDER 3	149 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	AZUR DREAMS	199 F
SOULBLADE	99 F	BATMAN	199 F
ODDWORLD	99 F	ALUNDRA VF	199 F
DYNASTY WARRIORS	99 F	ODT	199 F
TOMB RAIDER 2	99 F	MOTO RACER 2	199 F
FORMULA ONE 97	99 F	MEDIEVIL	199 F
FIFA SOCCER 98	99 F	AZURE DREAMS	199 F
SUIKODEN	99 F	I SS 98	199 F
DESCENT	99 F	GRAN STREA SAGA	199 F
POWER SERVE	99 F	CRASH BANDICOOT 3	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F	ARDRED CORE	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
EXPLOSIVE RACING	99 F	METAL GEAR SOLID	249 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	TENCHU	249 F
KRAZY IVAN	99 F	RIDGE RACER 4	249 F
		POPULOUS 3	249 F
		METAL GEAR SOLID	249 F
		MARVEL VS SF	249 F
		ANA KOURNIKOVA TENNIS	249 F
		KENSEI	249 F
		BUGG S BUNNY	299 F
		SOUL REAVER	299 F

CRASH TEAM RACING
SPYRO 2
FINAL FANTASY 8
TOMORROW NEVER DIES
K.O KINGS 2000

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Les incontournables Les plus attendus

Comme promis, les quelques chamboulements annoncés commencent dès ce numéro ! La PlayStation est dans tous ses états et étoffe ses gammes de jeux déjà extra-larges. Que ce soit en sport, en aventure ou bien en course, les titres se bousculent au portillon et apportent un vent de fraîcheur,en cette fin d'année décidément très riche en événements. Le mois de décembre et l'année 2000 devraient nous réserver encore bien des surprises !

Course

Les incontournables

Gran Turismo
Editeur :SONY C.E.

Demolition Racer
Editeur : Infogrames

Driver
Editeur : GT Interactive

Le plus attendu

Gran Turismo 2
Editeur :SONY C.E.

Combat

Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Rival Schools 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

Fifa 2000
Editeur : EA Sports

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur :Activision

No Fear Downhill Moutain Biking
Editeur : Codesmasters

Le plus attendu

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

RPG/aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.

Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J

Le plus attendu

Suikoden II
Editeur : Konami

Action/aventure

Les incontournables

Silent Hill
Editeur : Konami

Soul Reaver
Editeur : Eidos

Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Le plus attendu

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Jeux de tir

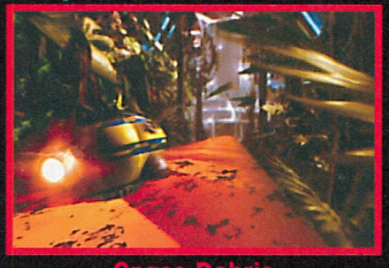
Les incontournables

Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

Quake 2
Editeur : Activision

Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive

Le plus attendu

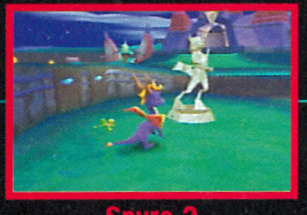


Space Debris
Editeur : Sony C.E.

Plate-forme

Les incontournables

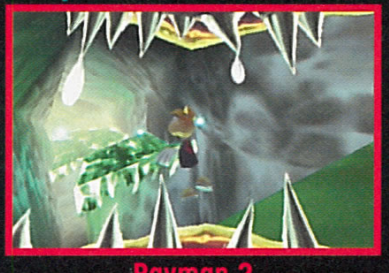
Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.



Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu



Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

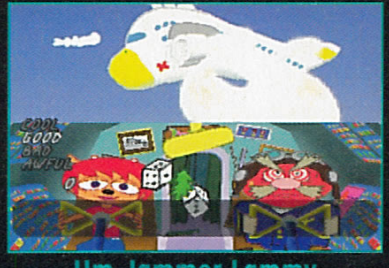
Les incontournables

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Music
Editeur : Codemasters

Bust a Groove
Editeur : Enix

Le plus attendu



Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

AVEC TOUT LE PLAISIR QU'ELLE TE DONNE TU POURRAIS QUAND MÊME LUI OFFRIR UNE NOUVELLE ROBE DE TEMPS EN TEMPS !!

GK22

VU A LA TELE

99F

Graphic Kit®

for SONY® PLAYSTATION®

MEdiasoft MULTIMEDIA

Distributeur exclusif

GK23

GK24

GK25

GK01

GK03

GK04

GK05

GK07

GK11

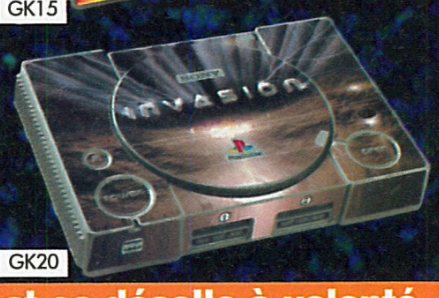
GK13

GK14

GK15

GK16

GK18


GK20

Matière plastique PVC - Résiste à la chaleur - Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable - Une qualité graphique époustouflante - Très facile à poser

Mediasoft

Distributeur exclusif du Graphic Kit en France - Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux video, consoles, accessoires, figurines, DVD, etc. Une gamme de plus de 500 produits. SERVICE ET CONSEIL SPÉCIAL REVENDEURS : VOS COMMANDES PASSÉES AVANT 19H AU 01 39 91 50 01 VOUS SONT LIVRÉES DÈS LE LENDEMAIN MATIN. APPELEZ-NOUS VITE

Disponible chez :

TOYS R US · MICROMANIA · Difintel - Micro · DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions · CYBER · SCOREGAMES · STOCK GAMES Achat Vente Echange · cora · ULTIMA · GAMELAND · E.LECLERC

Ainsi que 300 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

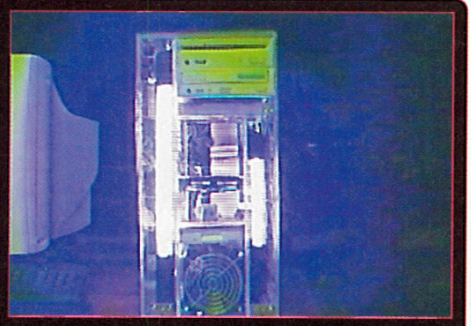
Par gana@joystick.fr

INTERNET

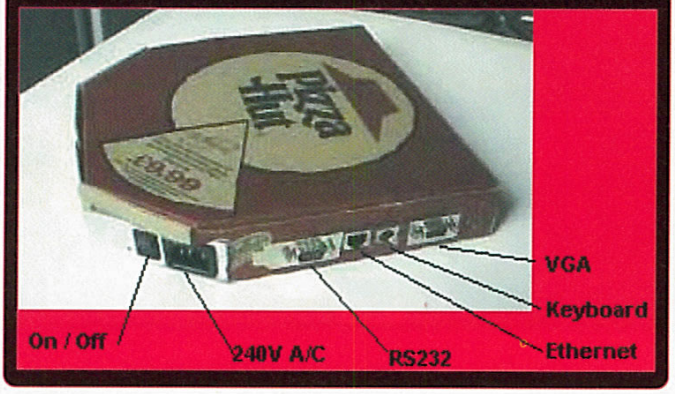
La lettre de ce mois-ci nous vient de Sant Berchem Agathe, en Belgique. Le petit Jean-Claude nous confie : « Pendant mes longues heures d'attente sur les plateaux de mes motion pictures, j'aime rire en readant la rubrique Internet de Playstation magazine. » Merci pour ta fidélité Jean-Claude, et merci à toi de nous avoir fait rire dans Street Fighter.

C'EST BIENTÔT NOËL !

PC de luxe



Depuis l'arrivée de l'iMAc, les designers commencent enfin à s'intéresser à l'ordinateur en tant qu'objet. On trouve maintenant sur Internet des sites où l'on peut acheter des boîtiers qui sortent un peu de l'ordinaire. En bois précieux pour les plus bourgeois, ou en boîte à pizza pour les plus miséreux. Evidemment, tout ceci a un prix... Pour vous donner une indication, ça va de « Oh la vache, c'est cher ! » à « Vous pouvez vous la coller au @#& ! ». Ceci dit, je me verrais bien avec le boîtier transparent là... Avec des néons fluo à l'intérieur... Vends rein bon état général, faire offre à gana@joystick.fr. http://www.geeknews.net/special/coolcase/coolcase.shtml



Cher Père Noël

PERE NOEL .com

Le site officiel du Père Noël sur Internet

Comme chaque année, je t'envoie ma liste en espérant que tu y feras un peu plus attention ce coup-ci. C'est vrai quoi, t'es jamais foutu de me donner ce que je te demande. L'année dernière, je te commande un Goldorak et toi, tu m'envoies un anorak. Cette année, j'aimerais bien une boîte de Lego mais je te préviens, si tu m'amènes une boîte de légumes, moi et mes potes, on débarque au Pôle Nord pour faire brouter de la mort aux rats à tes rennes.
http://www.perenoel.com/

Merci, t'es le meilleur, j'adore ce que tu fais

On a enfin mis la main sur les carnets secrets de Laurent Boyer.
Extrait de l'interview du 12 avril avec Didier Barbelivien :
- Didier, c'est pas un peu lassant à la longue d'avoir du génie ?
- Ha, ha. Non, Laurent. Tu sais, le génie, c'est un peu comme les Pépitos : on se dit « encore un et j'arrête » et puis on fini le paquet. Tu vois ce que je veux dire ?
- Non. Didier, à ton avis, quelle est la chanson que les générations futures retiendront de toi : Quitter l'autoroute, Les Mariés de Vendée ou Avec le temps ?
- D'abord, petit rectificatif, Lolo : Avec le temps, c'est pas de moi (...). Quant aux générations futures, je te répondrai que, quelque part, invoquer sa postérité, c'est faire un discours aux asticots - comme dit Céline.
- Dion ?
- Non, l'autre, celle qui a écrit La Condition humaine, là.

http://www.multimania.com/rouletterusse/lolo/lolomenu.htm

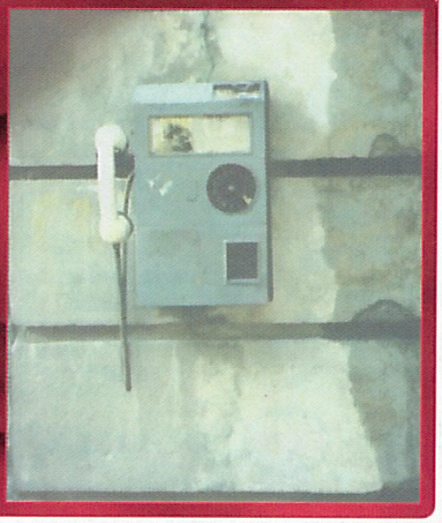
Bonne année mon cul

Les objets du siècle

Libération
LIBERATION.COM

Plus que quelques jours avant de passer en l'an 2000 et qu'est-ce que ça va changer ? Rien. Moi qui croyais faire des voyages intersidéraux en me nourrissant de pilules super vitaminées au goût de steak frites, passer des nuits à regarder des films sur un écran holographique dans ma navette spatiale... Au final, ça va être RER, plateau repas et soirée avec l'animateur Arthur pour un grand karaoké. C'est pas le pire des bugs de l'an 2000, ça ?
http://www.libe.com/objets2000/index.html

Copain comme cochon



Moi, depuis que je suis sur Internet, je me suis fais des tas d'amis. Un truc qui marche bien en ce moment, c'est le « Payphone Project ». Je vous explique le principe : on se connecte sur leur page web. Là, vous trouvez une liste de cabines téléphoniques se trouvant partout dans le monde, dans des lieux célèbres du genre la Tour Eiffel ou les toilettes des hommes du Gentlemen's Club à New York. Tenez, c'est là que je vais appeler... Je compose le numéro... « Tûuuut... tûuuut... ... Allô ?... Bonjour monsieur...merci de nettoyer derrière vous. AHAHAHAAH clic. ». Mince, c'est trop bon, j'rappelle ... « Tûuuut... tûuuut... Allô ? Alors ? Tu t'es lavé les mains, mon cochon ? AHAHAAHAHAH. Clic. ». Facile de se faire des amis. Bon, demain, je me fais Roumain.
http://www.sorabji.com/livewire/payphones/

[ImAgiNeZ, CrÉeZ Et FaîTes ÉcOuTeR La MusiQuE de Vos RêVes]

Percussions, riffs funks, rythmes fous, grooves langoureux.

Vous choisissez les sons, MUSIC se charge d'arranger la musique.

Que vous soyez totalement novice ou un pro en musique, vous allez être surpris par votre génie...grâce à MUSIC

Trip-Hop, Ambient, Drum 'n' Bass, Techno ou House, les possibilités sont innombrables:

- 850 riffs musicaux et 580 riffs vocaux préenregistrés
- 3000 instruments samplés

Réalisez votre propre vidéo en mixant près de 300 séquences vidéo.

A 199 F*, tous les rêves sont permis

Codemasters

JESTER INTERACTIVE

www.codemasters.com

Découvrez le potentiel de MUSIC sur le net.

MUSIC
CRÉATION MUSICALE SUR PLAYSTATION

* Prix public conseillé

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

Par Stéphane Hébert et Alexandre Brillant

ZIK

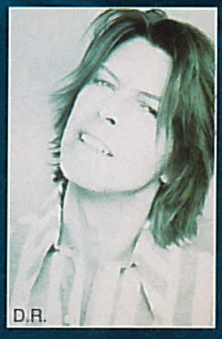
Une rubrique Zik spéciale Bowie et du David Fincher au ciné en novembre. La musique adoucit les mœurs et le ciné nous stimule un grand coup.

BOWIE ET PITT EN HAUT DE L'AFFICHE

David Bowie

Hours (Virgin)

D.R.


D.R.

Exit les albums expérimentaux approximatifs, le dernier Bowie est un véritable retour aux sources. De la pop imprégnée d'années 70 jusqu'à la croche, co-écrite avec son vieux compagnon de guitariste Reeves Gabrels, des mélodies entêtantes, des arrangements soignés et dépouillés, Hours est l'album que tous les nostalgiques de Ziggy Stardust et de Hunky Dory attendaient sans oser l'espérer. L'oreille amoureuse retiendra « Survive », « Something in the air » ou encore le très tubesque « Thursday's Child ». Mais, outre le fait qu'il s'agisse de la meilleure réalisation de Bowie depuis bien longtemps, une autre particularité retiendra votre attention. La majorité des musiques ont été inspirées par le jeu de Quantic Dream (développeur parisien), « The Nomad Soul ». Initialement prévu sur PlayStation, le projet est à ce jour suspendu alors que la version PC est disponible depuis peu. Non content d'avoir habillé musicalement le soft, Bowie a poussé le vice du full-cyber jusqu'à incarner un personnage de l'aventure. Vous aurez ainsi la joie de le découvrir lors de concerts virtuels et underground, tous étant d'une grande qualité esthétique. Bref, que l'on soit joueur ou mélomane, Hours ne pourra que vous faire chavirer dans l'univers intimiste d'un Bowie sage et rangé, en un mot plus attachant que jamais.

CINE

La société vous écrase ? Vous en avez marre de votre job ? Votre vie ne vous plaît plus ? Peut-être qu'en vous sommeille ce redoutable combattant prêt à tout pour vous aider à vous débarrasser de vos valeurs à grands coups de poings dans la gueule... Vous êtes alors bon pour le Fight Club !

UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE PREMIERE

FIGHT CLUB

De David Fincher. USA. Avec Edward Norton (le narrateur), Brad Pitt (Tyler Durden), Helena Bonham-Carter (Marla Singer), Meat Loaf Aday (Robert Paulsen), Jared Leto (Angel Face)...
Scénario : Jim Uhls, d'après le roman de Chuck Palahniuk. 2 h 15

Ambitieux dans son sujet comme dans sa mise en scène et son esthétique, Fincher (Seven, The Game, Alien 3) réalise ici un vrai film nihiliste aux pulsions anarchistes. Il faut dire que son scénario est très intelligemment construit et qu'il est vraiment bien servi par le cocktail explosif Norton-Pitt. Le premier interprète son personnage comme un fou se libère d'une camisole et le brillant second, véritable marteau humain briseur d'idoles, est porteur d'un message de fin de siècle apocalyptique. Et c'est précisément dans la confrontation des deux et le développement de leur attraction-répulsion réciproque que se révèle tout le paradoxe du film, sans jamais n'y apporter qu'une seule réponse. Introspectif et subversif, Fight Club est un reflet peu flatteur de la condition humaine dans ce qu'elle a de plus méprisable. Mais c'est surtout un excellent film, bourré d'humour noir, tourné comme un vidéoclip aux images virevoltantes mais jamais complaisantes. Car Fincher a bien appris sa leçon : on n'est pas ce que l'on possède.

Photo © 20th Century Fox

MAD CATZ™

NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !

Manettes DUAL FORCE™ INFRA-ROUGE

NOUVEAUTE !

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

*PLAYSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
*DUAL FORCE est une marque déposée par MAD CATZ

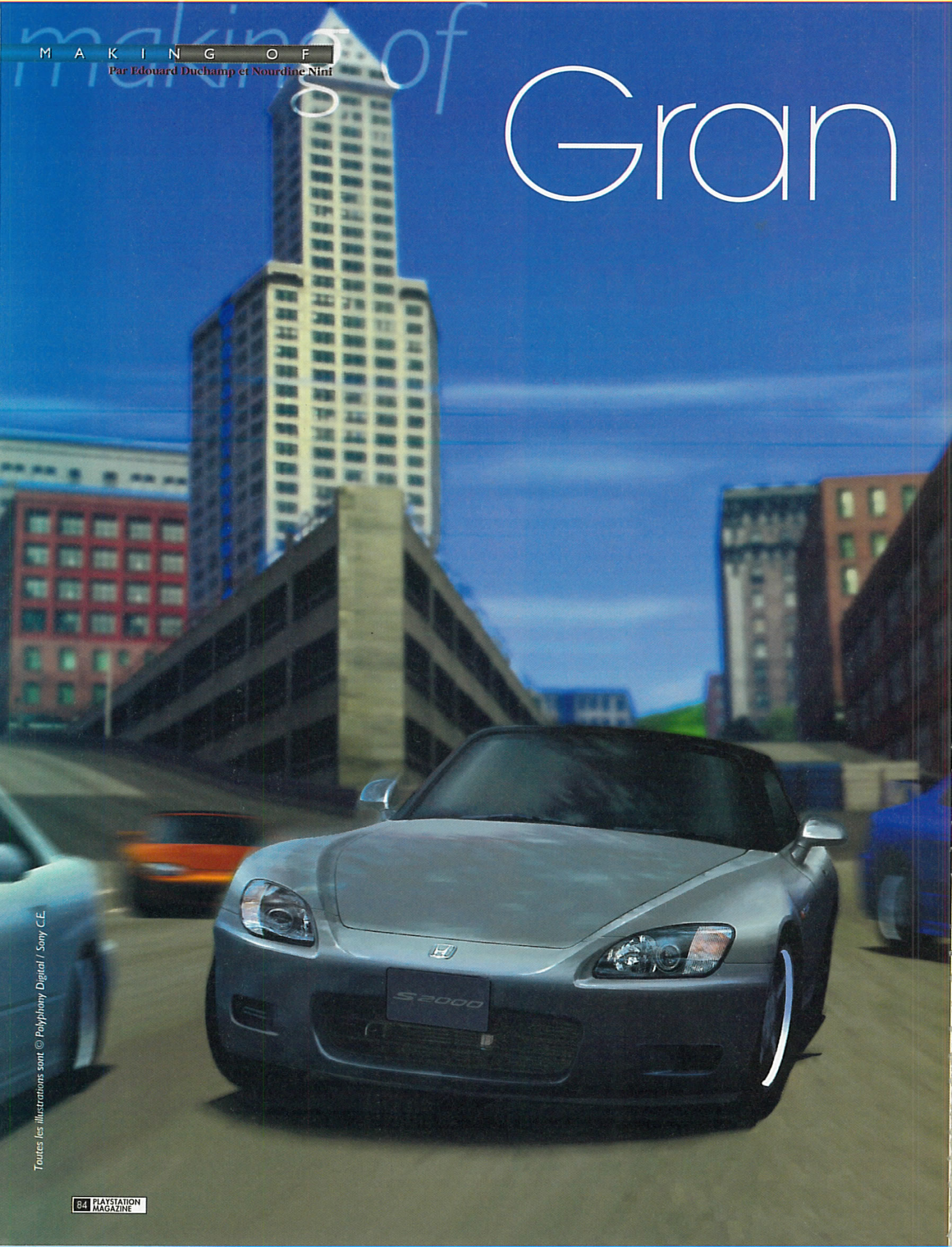
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

making of

Gran

Par Edouard Duchamp et Nourdine Nini

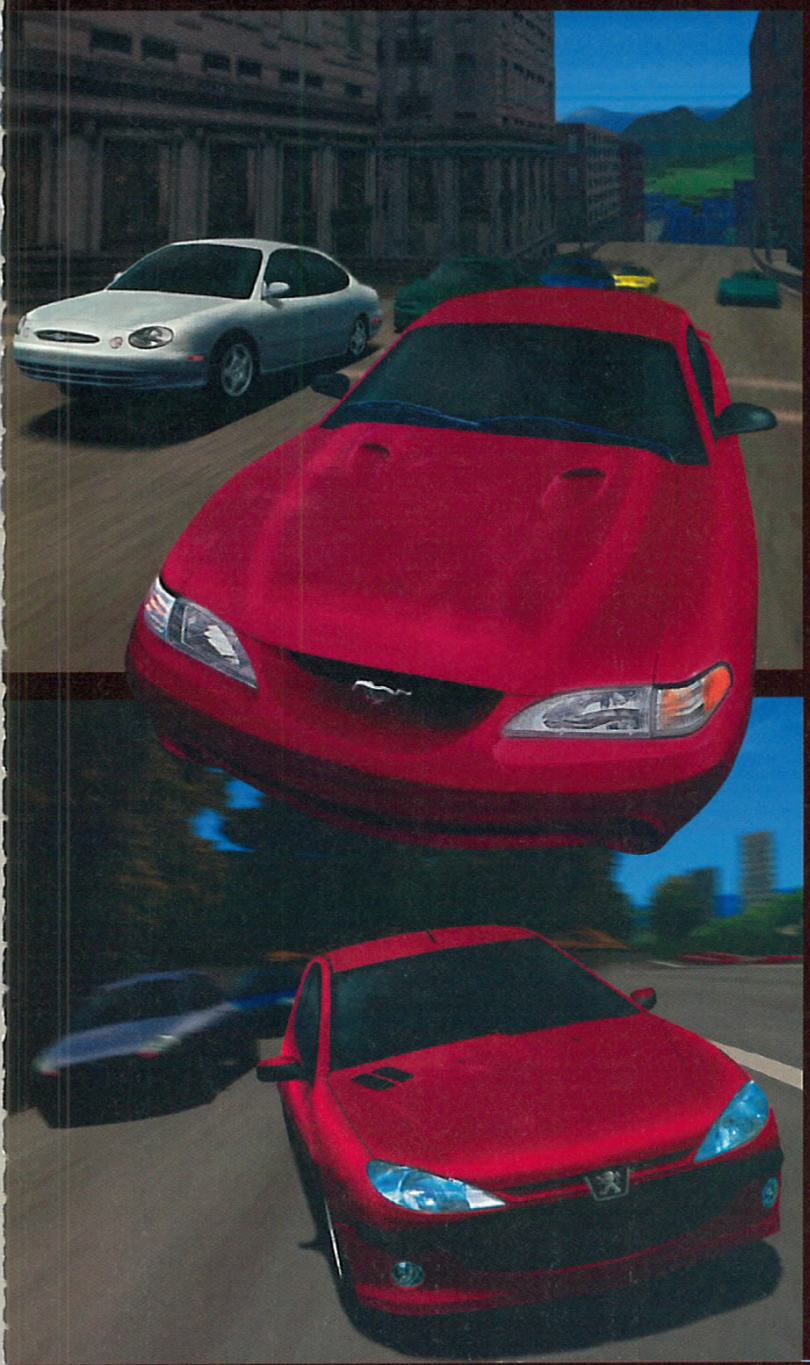


Toutes les illustrations sont © Polyphony Digital / Sony C.E.

Turismo 2

Tout vient à point...

EDITEUR : SONY C.E.E.
DEVELOPPEUR : POLYPHONY DIGITAL
DISPONIBLE LE 8 DÉCEMBRE 1999



AU MOIS DE DÉCEMBRE PROCHAIN, DES MILLIONS DE FANS DE JEUX DE CONDUITE SERONT COMBLÉS PAR UN JEU PARFAIT, L'UN DES PLUS ATTENDUS DE L'HISTOIRE DE LA PLAYSTATION. SI LE PREMIER GRAN TURISMO A ÉTÉ UN CHOC, UNE SURPRISE, LE SECOND, LUI, SE DOIT DE NE PAS DÉCEVOIR. VU CE QUI NOUS A ÉTÉ MONTRÉ AU JAPON, C'EST POUR AINSI DIRE DÉJÀ GAGNÉ...

De nombreux constructeurs sont présents dans Gran Turismo 2. Parmi ceux-là, on retrouve de prestigieuses marques françaises telles que Renault, Citroën ou Peugeot !

MAKING OF GRAN TURISMO 2

making of

QUELQUES PAGES, C'EST À LA FOIS PEU ET BEAUCOUP, POUR UN JEU COMME GRAN TURISMO 2. FRUIT DU TRAVAIL ACHARNÉ D'UNE ÉQUIPE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN DONT LA PASSION EST LA CONDUITE AUTOMOBILE, IL EST LE PRODUIT PHARE DE CETTE FIN D'ANNÉE, EN CE QUI CONCERNE LES SIMULATIONS AUTO. POUR PERCER TOUS LES SECRETS DU PROCHAIN GRAN TURISMO, QUI MIEUX QUE SON CRÉATEUR ET QUE LES ÉQUIPES DE DÉVELOPPEMENT POUVAIT NOUS GUIDER ? ENTRE LE NOMBRE DE VOITURES, DE CIRCUITS, DE NOUVEAUTÉS ET DE CHANGEMENTS, VOICI UNE PLÉTHORE DE CHOSES À SAVOIR ET À CONNAITRE SUR CETTE NOUVELLE VERSION.

DES COURSES DE COTE AU PROGRAMME !

■ *En plus des courses traditionnelles connues de tous (circuit, ovale, rallye), Gran Turismo 2 permet également de s'attaquer aux courses de côtes ! Pour les néophytes, sachez que cette discipline existe réellement, notamment en France, et qu'un certain Ari Vatanen a porté très haut - c'est le cas de le dire, dans cette discipline (Pike's Peak aux U.S.A.) - les couleurs françaises, au volant de la fantastique 205 Turbo 16.* ■

Certaines vues très éloignées permettent de mieux comprendre les trajectoires lors des replays.

Des effets d'environnement mapping d'un grand cru, pour Gran Turismo 2 !

Tokyo, le 21 septembre. L'air moite typique du climat asiatique nous rappelle qu'en ce moment, les lecteurs de PlayStation Mag. commencent à ressentir la froideur de l'hiver et que cette différence météorologique nous procure une réjouissance de plus d'être là où nous sommes : juste au pied de l'immeuble Sony ! C'est ici que nous allons enfin pouvoir rencontrer l'équipe de développement à l'origine des deux Gran Turismo, et percer tous les mystères de cette nouvelle mouture tenue secrète depuis déjà trop longtemps. Pour nous accueillir, le créateur du jeu en personne, Yamauchi Kazunori, un homme sympathique et ouvert, qui, malgré l'immense succès de GT, a su rester humble et abordable. Très vite, nous partageons les sourires et les amabilités d'usage, puis le « maître » nous fait l'honneur de nous dévoiler l'étage où se situent les développements de Polyphony Digital, le studio de Sony à l'origine des Gran Tursimo. « L'idée première de Gran Turismo était de créer une simulation réaliste,

L'épreuve de Rallye est très appétissante et promet d'être mémorable.

Une photo des Ford Mustang qui n'est pas sans évoquer les populaires séries policières des années 70.

aussi bien dans le domaine du pilotage que dans celui des modèles de voitures présentés. Malheureusement, nous avions quelques contraintes qui ne nous ont pas permis d'offrir aux joueurs tout ce que nous voulions mettre dans la version finale de GT1, c'est pourquoi nous avons choisi de faire une suite, que beaucoup de fans nous ont réclamée avec enthousiasme. », précise Kazunori. Ce qui nous permet désormais d'avoir un jeu qui tient en 2 CD (l'un pour le mode arcade et l'autre pour le mode garage/simulation !) et qui offre plus de 400 modèles auto, issus des usines de plus de 33 constructeurs ! Cette fois, c'est une majorité de voitures européennes, les préférées de Kazunori san, que l'on retrouve dans GT2, avec 6 marques japonaises, 8 américaines et 19 issues du Vieux Continent. Parmi ces constructeurs, on retrouve des noms aussi prestigieux qu'Aston Martin, BMW ou Jaguar, mais aussi des marques plus familières comme Citroën, Peugeot et même Renault ! Du côté japonais, ce sont les classiques Honda et Toyota que l'on retiendra, tandis que les U.S.A. viendront en découdre avec leur Chrysler, Ford et autre Chevrolet.

Des modes replays toujours aussi fantastiques et agréables à regarder.

SURPRISE, LES MACHOS !

■ *Pour tous ceux qui pensent que les voitures en général, et les « jeux de bagnoles » en particulier, sont le domaine réservé des « mâles », la visite du studio de Polyphony Digital serait une belle surprise ! En effet, la moitié des personnes que nous avons rencontrées au département de modélisation des véhicules étaient... de charmantes jeunes filles. Le temps de se frotter les yeux et de se retourner... et c'est une autre jeune fille qui, elle, s'occupait de modéliser les circuits, qui nous envoie un sourire ! Bien sûr, Yamauchi Kazunori lui-même met la main à la pâte, surtout lorsqu'il s'agit de ses deux bébés : la Lancia Evolution et la Lotus Elise Sport 190.* ■

Gran Rally 2 ?

Grand amateur de voitures devant l'Eternel, Kazunori a réalisé un vieux rêve qu'il n'avait pu concrétiser dans la première version de Gran Turismo : implémenter un jeu de rallye ! A la manière de nos V-Rally et autres Colin McRae Rally, les joueurs pourront, avec un seul et même jeu, s'essayer à la conduite sur circuit ET sur terrain cahoteux ! Aux dernières nouvelles, Yamauchi Kazunori souhaitait aussi ajouter un mode NASCAR (courses américaines en ovale et sur circuit routier) mais rien n'était encore décidé, même si on espère bien les retrouver dans la version finale ! Le nombre de voitures disponibles en mode rallye n'est pas encore connu, malheureusement, mais il s'agira sans aucun doute de versions « rallye » des modèles déjà existants, comme, par exemple, les 306 ou les Subaru. Pour s'amuser plus encore, outre les différents modes de course, on trouvera désormais environ 60 épreuves différentes de permis ; il y en avait 24 dans GT1 ! Mais que les fans et possesseurs du premier volet se rassurent : il ne s'agit en aucun cas (pour eux, du moins) de repasser toutes ces fastidieuses épreuves, pour pouvoir profiter pleinement du jeu, puisque Gran Turismo 2 acceptera les sauvegardes de la première version. Cela signifie, ô joie, que si vous vous êtes acharné pendant des heures sur le premier volet pour obtenir tous les permis et passer toutes les épreuves de pilotage, tout ceci ne sera pas perdu pour Gran Turismo 2. Attention, cela n'implique pas, par contre, que les voitures et les réglages du premier numéro seront compatibles avec Gran Turismo 2. Il vous faudra toujours autant batailler pour gagner de nouveaux modèles de voitures.

Le parfait petit mécano

A la manière de la première mouture (on ne change pas une formule qui gagne) Gran Turismo 2 propose deux modes de jeu : un mode garage/simu et un mode arcade répartis, cette fois-ci, sur 2 CD, non seulement pour différencier les deux types de jeu, mais également pour pouvoir stocker toutes les informations désormais bien plus nombreuses que dans GT1. Sans compter les 4 niveaux de difficulté (Facile, Normal, Difficile et Professionnel). Dans le mode arcade, il s'agira tout simplement d'une suite de courses dans lesquelles il faudra finir premier, comme dans un jeu classique. Ce mode de jeu permettra de remporter quelques voitures et d'ouvrir de nouveaux circuits. Dans le mode Garage, le joueur aura des épreuves à accomplir ; épreuves qui lui rapporteront de l'argent permettant d'acheter de nouvelles voitures ou des pièces mécaniques pour customiser ses autos. Le mode Garage est, en fait, un terme générique qui définit le second CD,

Gran Turismo 2 promet une profondeur de jeu jamais atteinte en matière de simulation auto.

making of

ment revu le programme de l'interface, ce qui permet à la console d'afficher beaucoup plus vite toutes les voitures. » Ceux qui connaissent bien le premier Gran Turismo, savent qu'il y a un petit temps de latence entre l'apparition de chaque voiture lors de leur sélection dans les menus. Ici, rien du tout, il est possible de passer d'une voiture à l'autre, sans temps mort ou presque. Cela apporte un confort d'utilisation non négligeable et prouve bien que certaines possibilités étaient encore inexploitées sur PlayStation. Au niveau de la programmation en 3D du jeu lui-même, on ne s'est pas contenté de reprendre les moteurs graphiques (programmes qui permettent d'afficher des images en 3D) du premier, sans rien changer. Il suffit de conduire ne serait-ce que quelques mètres, pour sentir une légère différence avec le premier volet. Une meilleure impression de solidité quant à l'environnement qui entoure la voiture, mais surtout - et pourtant on pensait que c'était impossible -

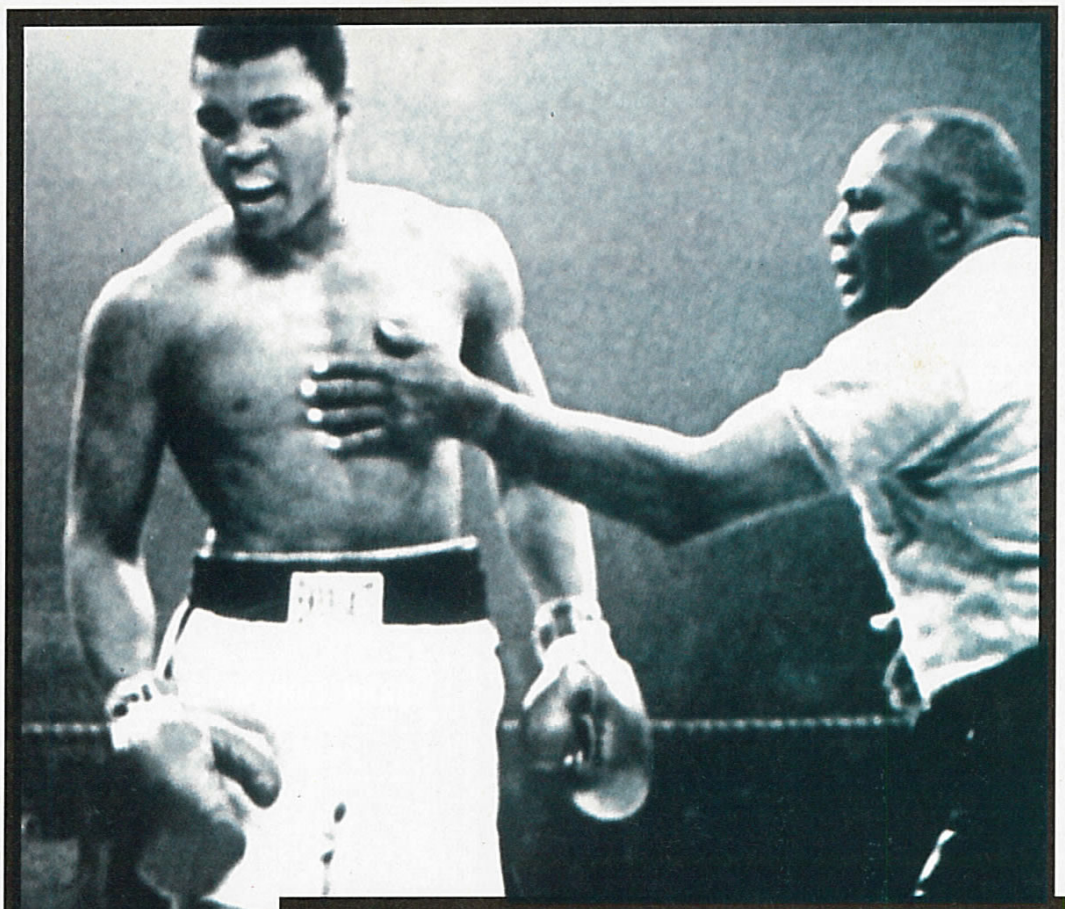
dans lequel on retrouve toutes les options qui permettent de régler ses voitures. C'est aussi dans cet antre, ce temple du cambouis et de la bidouille, que les joueurs maniaques pourront paramétrer chaque parcelle de leur tuture aussi bien pour les freins, la sensibilité du volant, les pneus, le moteur, la déco... Bref, refaire une voiture de A à Z selon vos critères ! C'est aussi ici que l'on pourra échanger ses bolides, courir un championnat pour gagner de l'argent et acheter de nouveaux véhicules. En gros, les sauvegardes du jeu seront les mêmes du premier au second CD et permettront de jouer en mode arcade avec des voitures que l'on aura réglées soi-même. C'est une sacrée évolution, puisque, dans le premier volet, il n'était pas possible de jouer avec ses propres voitures en mode arcade parce qu'elles étaient imposées. Dans le même genre, Yamauchi Kazunori a aussi souhaité refaire complètement le système de duel avec deux Memory Card. « Ce que je voulais le plus changer par rapport au premier volet, c'était véritablement le système des menus que je trouvais légèrement confus, ainsi que les Memory Card Battle. » L'interface a donc été complètement repensée, pour le plus grand plaisir des joueurs.

De belles mécaniques avec une foule de détails sur les carrosseries.

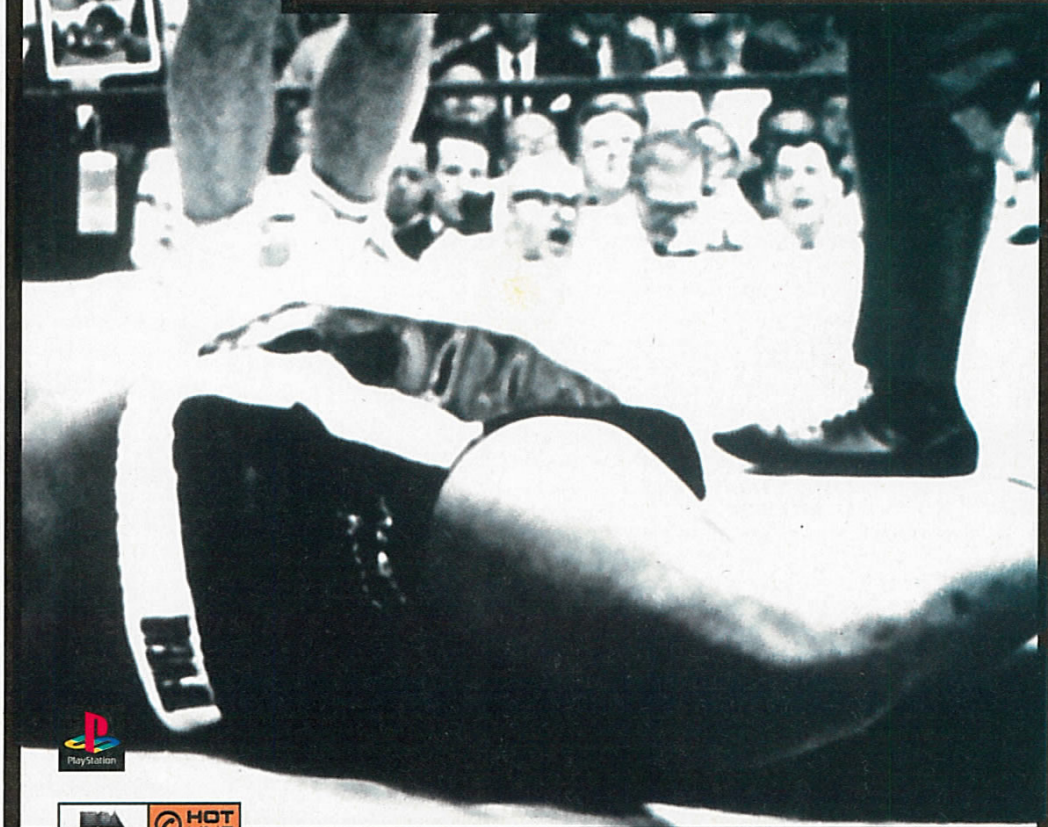
Tout confort, options de série...

Vint enfin l'instant tant attendu de la démonstration de Gran Turismo 2 par Yamauchi Kazunori lui-même. Premier choc : les temps de chargement sont quasiment réduits à néant. Devant notre surprise, il commentera : « Effectivement, nous avons complète-

Polyphony a poussé la PlayStation dans ses derniers retranchements !



DONNE-MOI -UN-DE-CES-MOLOSSES-INDOMPTABLES-BOUFFEURS-DE-TAUREAUX-ENRAGÉS-QUE-JE-LUI-FASSE-GRATTER-LA-POUSSIÈRE-DU-RING-AVEC-SON-DENTIER ! DONNE-MOI-VITE-DU-KNOCKOUT KINGS !



PlayStation

EA SPORTS
easports.com

it's in the game.

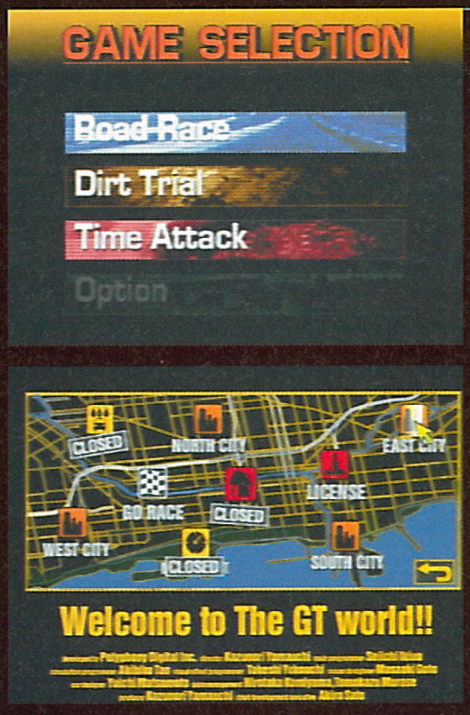
ELECTRONIC ARTS
HOT LINE
08 36 68 55 15

Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. Tous droits réservés. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et Knockout Kings sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA SPORTS est une marque d'Electronic Arts(tm). Muhammad Ali avec l'aimable autorisation de G.O.A.T., Inc. PLAYSTATION ET LE LOGO 'PLAYSTATION' SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

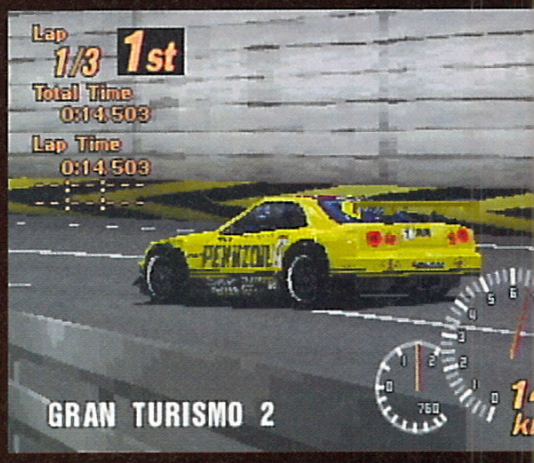
une meilleure sensation au niveau du « toucher », du « sentir » de la route. Les modèles physiques des voitures, toujours aussi excellents, ont aussi été peaufinés, et ces dernières réagissent mieux encore qu'auparavant aux changements de topographie des circuits. Les effets au niveau des amortisseurs sont particulièrement bien rendus, ce qui nous donne des voitures qui se penchent dans les virages, qui piquent du nez lorsque l'on freine, bref, qui renvoient une image ultra réaliste de la simu auto. Et pourtant, à aucun moment l'équipe de Yamauchi Kazunori n'a eu recours aux services d'un vrai pilote. « Dans mon équipe, nous sommes plusieurs à vraiment être fans de voitures. Nous avons donc travaillé au feeling, après avoir nous-mêmes beaucoup conduit. En fait, nous avons fait un jeu qui rappellera des sensations familières aux personnes qui conduisent. Quant à celles qui ne conduisent pas, on pense qu'elles se diront que la vraie conduite doit ressembler à cela. Par contre, nous avons piloté nous-mêmes de vraies voitures, pour les intégrer fidèlement dans le jeu et je peux vous dire que cela a coûté cher à Sony (rires). »

Certainement le jeu le plus attendu de cette fin d'année sur PlayStation.

Des vues audacieuses qui ne laisseront personne indifférent.



Les menus ont été repensés pour un confort visuel et un côté pratique plus avancés.



Va donc chez Polyphony !

Le jeu comprendra donc un grand nombre de véhicules, mais qu'en est-il des circuits ? Eh bien, il y aura une vingtaine de nouvelles pistes praticables, dont le célèbre Laguna Seca et son fameux virage en devers et en aveugle (qui donne envie de vomir !) pour les amateurs de courses. GT2 est certes doté d'une interface beaucoup plus claire et facile d'accès, mais surtout d'une maniabilité encore plus proche de la réalité. Le freinage, par exemple, a été l'objet d'une attention toute particulière, puisqu'il est désormais plus sensible. Plus sensible, cela signifie qu'il est à la fois plus facile d'utilisation mais surtout plus instinctif, pour ceux qui conduisent réellement. A l'identique, les accélérations provoquent un léger effet d'adhérence au niveau de l'arrière du véhicule. C'est faible, mais c'est très appréciable, surtout lorsque l'on sait jongler avec tous ces effets physiques. Cela permet une conduite plus aisée pour les débutants et une conduite plus pointue pour les pros. D'autant qu'on nous annonce (à vérifier) également des conditions climatiques changeantes durant les courses ! Tout le monde trouvera donc son compte début décembre, lorsque Gran Turismo 2 sera enfin disponible. Un sacré cadeau de Noël, que Michel Vaillant lui-même ne saurait refuser. On l'aura compris, Gran Turismo 2 n'est pas qu'une simple suite, encore moins un add-on. Il s'agit, en fait, de l'aboutissement d'un rêve. Le rêve de Yamauchi Kazunori, un fou dingue de voitures qui a donné 5 ans de sa vie pour accoucher de la simulation de conduite sportive la plus réaliste jamais créée pour un jeu vidéo. Vendu à plus de 7 millions d'exemplaires dans le monde (dont 750 000 rien qu'en France, ce qui est un record absolu), Gran Turismo sera pourtant certainement dépassé par son petit frère, repensé et refondu pour que tous puissent s'y essayer. Rendez-vous le mois prochain pour le travelling complet (enfin, presque) !

TOUTES LES MARQUES DE GT 2

Voici, sauf surprise ou nouveau contrat de dernière minute, les marques que vous retrouverez à coup sûr dans Gran Turismo 2. Trente-trois constructeurs exactement qui ne demandent qu'à être bichonnés par vos soins !

EUROPE :		
Alfa Romeo	Jaguar	Rover/MG
Aston Martin	Lancia	RUF
Audi	Lister	TVR
BMW	Lotus	Vauxhall/ Opel
Citroën	Mercedes-Benz	Venturi
Fiat	Peugeot	Volkswagen
	Renault	
JAPON :	**U.S.A. :**	Shelby
Honda	Chevrolet	Vector
Toyota	Chrysler	
Subaru	Dodge	
Mitsubishi	Ford	
Mazda	Mercury	
Nissan	Plymouth	

+ DE 170 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

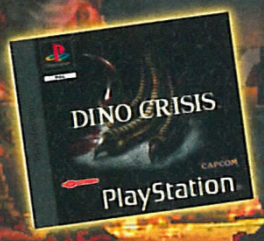
Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

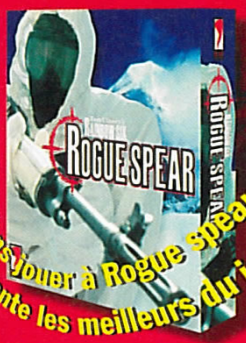
de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

SPÉCIAL MOBILES !

Viens découvrir tous les accessoires JAMES BOND 007 et participe au GRAND JEU Top Suxess*

Du 2 au 23 novembre





Viens jouer à Rogue spear, et affronte les meilleurs du jeu en réseau

HABILLE TA CONSOLE CHEZ DIF !

Avec notre partenaire GOA

les joueurs font la loi

www.goa.com

SUPER ! 49 F*

* prix généralement constaté

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34	24 Bergerac	05 53 73 30 28	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Castres	05 63 35 19 86
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24 Périgueux	05 53 53 55 54	40 Dax	05 58 56 29 03	64 Biarritz	05 59 24 39 07	82 Montauban	05 63 92 13 13
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25 Montbelliard	03 81 94 17 09	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 05 08	65 Lourdes	05 62 42 30 68	83 Toulon	04 94 91 17 91
02 Chauny	03 23 38 00 10	26 Romans	04 75 72 78 34	41 Vendôme	02 54 67 00 90	67 Haguenau	03 88 63 88 36	84 Avignon	04 90 86 41 66
02 Laon	03 23 79 08 84	26 Valence	04 75 78 09 68	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84	84 Carpentras	04 90 60 10 11
02 Soissons	03 23 59 18 18	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	84 Orange	04 90 34 47 13
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72	28 Chartres	02 37 36 44 22	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	71 Digouin	03 85 53 75 73	84 Valréas	04 90 28 12 00
05 Gap	04 92 52 72 74	29 Quimper	02 98 53 52 40	45 Orleans	02 38 62 76 76	71 Macon	03 85 39 09 52	85 Challans	02 51 49 77 92
06 Mandelieu	04 93 93 54 33	30 Alès	04 66 52 44 66	47 Agen	05 53 77 38 99	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	86 Poitiers	05 49 41 77 45
06 Menton	04 93 28 26 55	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	47 Agen 2	05 53 77 28 08	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	87 Limoges	05 55 33 74 43
12 Rodez	05 65 67 06 15	31 Muret	05 34 46 07 70	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	72 La Flèche	02 43 94 99 79	88 Epinal	03 29 82 06 97
13 Aries	06 07 06 04 30	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	50 Cherbourg	02 33 44 00 86	72 Le Mans	02 43 82 68 14	89 Auxerre	03 86 72 95 60
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88	31 Toulouse	05 61 21 22 02	51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	33 Arcachon	05 56 83 58 23	51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	76 Rouen	02 35 73 68 50	92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
14 Bayeux	02 31 51 00 99	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	54 Nancy	03 83 30 45 67	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
14 Honfleur	02 31 89 75 00	33 Langon	05 56 63 00 33	55 Verdun	03 29 86 78 08	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	93 Montreuil	01 48 97 05 54
14 Lisieux	02 31 63 07 77	33 Libourne	05 57 25 98 85	56 Locminé	02 97 60 01 57	77 Lagny	01 64 12 34 81	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
14 Vire	02 31 67 97 67	34 Agde	04 67 21 32 71	56 Lorient	02 97 35 08 91	77 Nemours	01 53 77 28 08	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
15 Aurillac	04 71 43 56 56	34 Béziers	04 67 49 01 65	57 Forbach	03 87 88 67 16	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	95 Argenteuil	01 30 76 17 17
17 La Rochelle	05 46 51 85 86	34 Sete	04 67 46 16 18	57 Metz	03 87 74 65 70	78 Elancourt	01 30 13 87 30	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
17 Royan	05 46 22 15 04	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34	97 Cayenne	05 94 28 25 28
17 Saintes	05 46 93 51 75	37 Tours	02 47 75 50 01	60 Beauvais	03 44 48 53 60	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76	97 Fort de France	05 96 70 79 67
19 Brive	05 55 24 47 87	38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68	61 Alençon	02 33 26 11 00	78 Poissy	01 30 06 06 88	98 Nouméa	00 687 26 43 34
21 Dijon	03 80 70 15 79	38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93	61 Argentan	02 33 67 29 00	78 Plaisir	01 30 07 52 81		
22 Loudeac	02 96 66 02 05	38 Bourgoin	04 74 43 28 53	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	78 Versailles	01 39 24 13 00		
		38 Voiron	04 76 67 46 95	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02	79 Partenay	05 49 94 10 27		
		39 Dole	03 84 72 68 67	62 Calais	03 21 19 07 00	81 Albi	05 63 49 02 99		

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Rueil-Malmaison • Longwy • Crépy-en-Valois • Clermont-Ferrand • La Réunion • Roubaix • Tourcoing • LaTour du Pin • Revel • Bayonne • Nice • Vitre • Thionville • Neuilly-sur-Seine • Marmande • Hauteville • Dreux • Evreux • Fos-sur-Mer II.

ITALIE
• Alessandria

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne.

* Jeu gratuit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 31 mars 2000 dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Conditions en boutique.

Par Julien Chièze

Juillet 1996. Capcom révolutionnait le jeu vidéo, en dévoilant le premier opus de sa désormais mythique saga Resident Evil. Dans ces aventures inoubliables, véritables concentrés d'action, de peur et d'émotion, ce sont les surprises qui captivent le joueur, qui le font vibrer. Pourtant, si vous pensiez avoir tout vu, si vous croyiez ne plus pouvoir être surpris par une horde de zombis déchaînés, alors vous risquez d'être les premiers estomaqués. Dans ce portrait, nous vous entraînons dans un voyage au bout du mystère car, à ce jour, tout n'a pas encore été révélé !

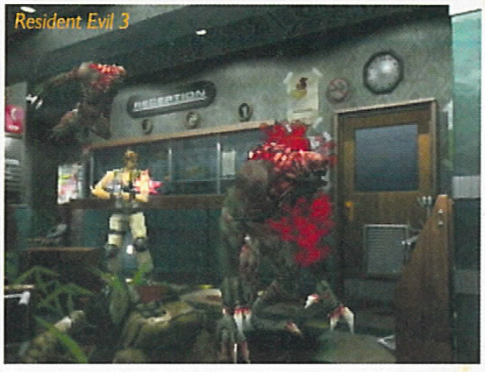
Les Resident Evil que vous n'avez jamais vus

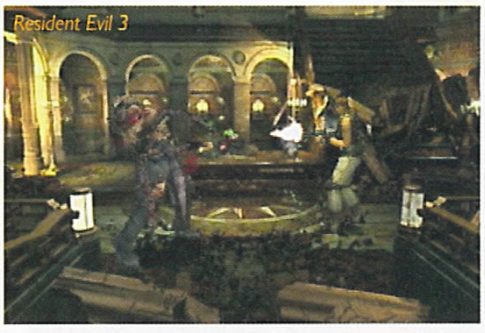
En juillet 1996, la vie de millions de joueurs venait de basculer. L'horreur les avait tétanisés. Resident Evil (Bio Hazard, pour les Japonais) était né ! Capcom, l'empereur incontesté des jeux de combat, avec la série des Street Fighter, avait enfin changé son fusil d'épaule et s'était attelé, depuis de longs mois, à créer de toutes pièces un nouveau genre : le survival/horror ! En effet, s'il est nécessaire de se souvenir que Frédéric Raynal avait déjà inventé Alone in the Dark en décembre 1992, c'est véritablement le duo Shinji Mikami et Yoshiki Okamoto qui a su trouver la recette parfaite du jeu d'horreur sur console ! Leur objectif était limpide : il s'agissait d'élaborer une aventure au cours de laquelle les joueurs seraient perpétuellement confrontés à chacune de leurs peurs, à leurs phobies les plus inconscientes. Vivre une histoire effroyable, flirter constamment avec le visage blafard de la mort, arpenter de longs couloirs baignant dans une atmosphère étouffante, le tout en combinant action et émotion, voici succinctement résumée une partie de Resident Evil. Et puis avouez que pénétrer dans la demeure du démon reste une irrésistible tentation. Jamais vous n'aviez vécu une telle expérience une manette en main.

MANOIR HANTÉ ET INSTINCT DE SURVIE

Le premier volet de la série reste, pour de nombreux joueurs, le meilleur. Dans la peau de Jill Valentine ou Chris Redfield, deux membres de la section d'intervention spéciale des S.T.A.R.S., vous devrez découvrir les mystères qui entourent le sombre manoir, mettre un terme aux agissements de la redoutable organisation Umbrella, mais surtout sortir vivant de cette mission ! Une histoire de virus non-maîtrisé, des cohortes de zombis à éviter, voilà à quoi vous devriez vous attendre. Immédiatement, le succès vint couronner ce premier titre où action, réflexion et peur panique parvenaient à cohabiter à merveille. En outre, pour la première fois, la PlayStation proposait des graphismes d'une finesse inégalée, des musiques angoissantes à souhait et un scénario palpitant. Le fait que l'aventure prenne place dans un manoir lugubre compta pour beaucoup dans le sentiment d'oppression ressenti. L'esthétique des lieux, avec ses thèmes chaleureux (boiseries, tapisseries, etc.), tranchait alors tellement avec la violence des actions qui s'y déroulaient, qu'aucun joueur ne pouvait se sentir à l'aise. L'homme aime se faire peur, les joueurs aimèrent donc instantanément l'univers de Resident Evil. Le jeu s'est vendu à plus de 2 millions d'exemplaires dans le monde.

Resident Evil 3


Resident Evil 3


Resident Evil 3

Resident Evil 3

TREMBLEZ SUR LE NET

Ce portrait va révéler quelques-uns des secrets entourant la saga Resident Evil. Pourtant, de nombreux autres mystères subsistent encore. Pour les découvrir, nous ne saurions que trop vous conseiller la visite de deux sites intégralement en français. Un remerciement tout particulier à Wesker, sans qui la réalisation de ce dossier n'aurait pu être possible. http://www.survivhor.com/intro.html et http://residentevil.ifrance.com/residentevil/BHmain.htm

ACTION ET OPPRESSION

Après de longs mois d'attente et bien des péripéties (que nous vous dévoilons dans les pages suivantes), Resident Evil 2 vit finalement le jour au début de l'année 97. Désormais, la ville entière de Raccoon City est en proie au fléau du redoutable virus G. Vous incarnez, ici, au choix Léon Kennedy, un jeune policier, ou Claire Redfield, partie à la recherche de son frère Chris, héros du premier opus. Sans renier ses origines, cette aventure affirme cette fois un côté action assez développé, au détriment des énigmes et de la difficulté du jeu, malheureusement. Magnifiquement réalisé, bénéficiant toujours d'une ambiance particulièrement glauque et effrayante, Resident Evil 2 connut néanmoins un immense succès international. Comptabilisant alors près de 9 millions d'exemplaires écoulés (RE1 et 2 combinés), la série était bel et bien lancée et, comme à son accoutumée, Capcom décida de profiter du filon pour poursuivre l'exploitation de sa nouvelle mine d'or.

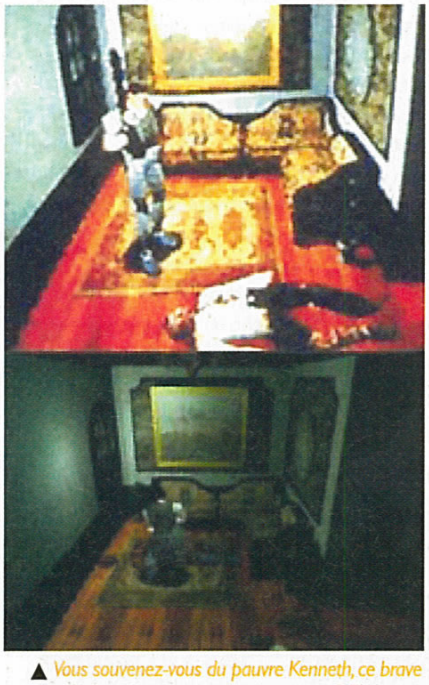
UN RETOUR AUX SOURCES MAGISTRAL

Récemment sorti au Japon et prévu pour le premier trimestre en France, Resident Evil 3 Nemesis nous a véritablement conquis ! Jamais les créateurs du jeu n'étaient parvenus à créer une telle ambiance de stress permanent, de course-poursuite haletante, tout en rétablissant avec brio l'équilibre entre action et recherche. Les lieux traversés s'illustrent par leur variété et leur beauté graphique, tandis que des dizaines d'innovations viennent agrémenter le gameplay général du titre. Clou de l'aventure : le redoutable Nemesis, ce colosse aux yeux de braise qui ne cesse de vous chasser avec haine et férocité. Véritablement, en trois ans, Capcom est parvenu à créer un genre, et plus encore, à donner naissance à une nouvelle légende du jeu vidéo. Rien que pour vous, nous allons vous dévoiler les coulisses de ces chefs-d'œuvre. Attention, le frisson continu....

Resident Evil 2

LES TÂTONNEMENTS DE RESIDENT EVIL

Grâce à son scénario torturé, sa mise en scène saisissante, son déluge d'actions haletantes, mais surtout l'intrusion d'émotions comme l'effroi, Resident Evil premier du nom a créé un nouveau genre et prônait une nouvelle approche du jeu vidéo. Insidieusement, de nouveaux termes directement issus de l'industrie du septième art venaient enrichir le vocabulaire des programmeurs. Désormais, les studios de développement s'employaient à réaliser les meilleurs story-board. Dorénavant, on parlerait de cadrages dynamiques ou encore d'effet de travellings audacieux. Pour la première fois dans un jeu, Resident Evil pouvait se targuer d'avoir atteint les standards de qualité d'un film (ce n'est pas encore du Spielberg mais, bon, au moins du Chris Carter) ! Pourtant, avant de devenir un lieu mythique du jeu vidéo, l'oppressant manoir situé en banlieue de Raccoon City n'avait pas tout à fait le visage que nous connaissons tous. Au fil des pré-versions, les développeurs ont, en effet, changé quelques aspects infimes du jeu (emplacements différents de certains zombis ou d'objets par rapport au jeu commercialisé), mais ont aussi redesigné partiellement quelques lieux ou ont carrément revu le scénario au dernier moment ! Explications en images de ce que vous n'aviez jamais vu.



▲ *Vous souvenez-vous du pauvre Kenneth, ce brave gars décharné que vous retrouviez mort ? Eh bien, à l'origine, Kenneth n'existait tout simplement pas à cet endroit (photo du haut) ! En outre, vous noterez que l'éclairage était beaucoup plus vif et le cadrage un peu trop serré. Pour une ambiance plus lugubre, le tout a été amélioré dans la version définitive (photo du bas).*

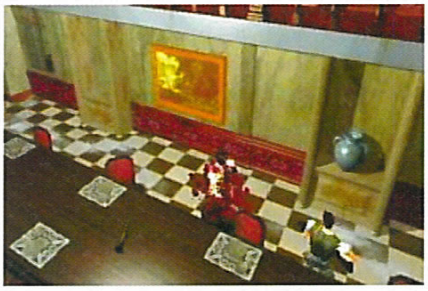
▲ *Au départ, la salle à manger devait être infestée de zombis. Histoire de ménager le suspens et d'équilibrer action et recherche, cette idée fut annulée. Notez aussi l'absence du bouclier placé au-dessus de la cheminée dans la version def. Certaines énigmes ont été intégrées à la dernière minute, peut-être pour rallonger la durée de vie de l'aventure.*

Enorme refonte de l'environnement, ici, puisque, dans la pré-version, il n'y avait pas de porte, ni d'escabeau… mais c'est là que nous aurions dû affronter le redoutable serpent (photo ci-dessous à gauche) ! Le scénario a donc été profondément changé à cet endroit qui, rappelons-le, se situe juste avant de quitter le manoir après avoir déposé les quatre symboles (ci-dessous à droite). ▼

▲ *Voici enfin Kenneth. Toujours en aussi bonne forme, dans la version initiale, Kenneth était pourtant parvenu à garder toute sa tête… mais pas ses jambes. Un changement d'emplacement difficile à expliquer.*

◀ *Quelques mois avant la sortie du jeu, cette salle proposait des murs tristement grisâtres (photo du haut). D'un coup de texture magique, les développeurs ont étalé une sorte de papier peint typique de l'idée qu'on se fait d'un vieux manoir. L'atmosphère devient tout de suite plus oppressante (photo du bas).... Le genre de détail primordial.*

En ce qui concerne la suite de l'aventure, les changements s'avèrent bien plus minimes et on ne note que quelques améliorations au niveau des textures des décors (des éclairages mieux choisis, des environnements affinés). En effet, les développeurs ont surtout tâtonnés au départ mais, plus l'échéance du lancement approchait, moins ils se sont dispersés. Néanmoins, pour conclure, apprenez qu'à l'origine, Chris Redfield, notre gars bien charismatique, était affublé d'une charmante moustache bien kitchos comme il faut. Notez, je n'ai rien contre les moustachus, mais bon, là, vraiment…



UN MYSTÈRE BAPTISÉ RESIDENT EVIL 1.5

A l'heure où Capcom a décidé de mettre en chantier une suite, imaginez la pression reposant sur les épaules de Shinji Mikami et Yoshiki Okamoto, le duo à l'origine du chef-d'œuvre. Débuta alors une longue période où les informations, distillées au compte-gouttes, ne cessaient de se contredire. Début 97, une date de sortie est finalement annoncée, suivie de l'annonce d'un éventuel retard, puis plus rien. Le black out total durant d'interminables semaines. Lorsque soudain, en septembre 97, un communiqué laconique émanant des dirigeants de Capcom ébranla le cœur de millions de fans : « la version actuelle de Resident Evil 2, achevée à plus de 60 %, est purement et simplement abandonnée » ! Pourtant, alors que chez Capcom on argumente en prétextant que le titre paraissait trop proche du premier volet, que le scénario était décevant, la véritable raison est tout autre. Square, la société créatrice de Final Fantasy, venait de débaucher une large partie de l'équipe de développement pour travailler sur le futur Parasite Eve (sorti uniquement au Japon et aux Etats-Unis), entre autres ! Le couperet tombe, des mois de travail sont réduits à néant. En définitive, sous l'impulsion d'une nouvelle équipe, Resident Evil 2 sortira fin janvier 98 au Japon, avec un scénario entièrement remodelé et l'ensemble du jeu reprogrammé. Au final, seul 7 % de la version 1.5 ont été gardés, mais pour ceux qui désireraient savoir ce que contenaient les 93 autres pour-cent, la vérité n'a jamais été aussi proche ! Attention informations inédites.

11 NOUVEAUX ULTIMA

METZ - CHAMBERY - BAYONNE - BLOIS - CHALON
FOUGERES - MARTINIQUE - MURET - NICE - NIORT - RENNES

OFFRE SPÉCIALE pour les fêtes : la PlayStation + 2 manettes + carte mémoire 849 F

EXCLUSIF :

pour l'achat du nouveau Tomb Raider, 1 T-shirt collector OFFERT*

*aux 2000 premiers acheteurs

FIFA 2000 249 F

FIFA 2000 est à 349 F.
Ultima te reprends FIFA 99 pour 100 F... fais le calcul !*

TOMB RAIDER La révélation finale 369 F.

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

NOUVEAU : BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NOUVEAU : NICE 04 93 06 00 20
93-95, rue de France - 06000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

NOUVEAU : RENNES ALMA 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Alma - 35000

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

NOUVEAU : TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

Peter's Plane

* Dans les magasins affichant l'opération.

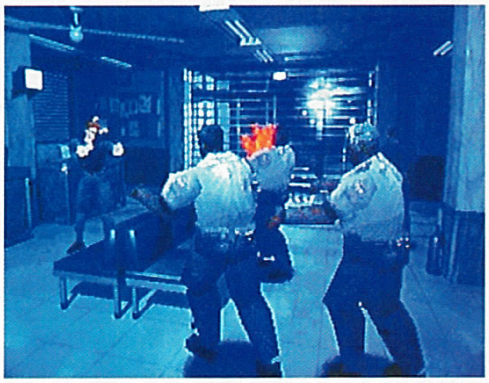
REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

DES IDÉES DÉMONIAQUES

Parmi les bonnes idées véhiculées par cette suite qui ne verra jamais le jour, l'accent semblait avoir été mis sur la variété des événements. Pour commencer, sachez que les zombis possédaient tous des corpulences et des réactions différentes, mais surtout se déplaçaient en masse compact de plus d'une dizaine d'individus. Parmi ceux-ci, on retrouvait hommes, femmes, voire zombis-enfants. Glauquissime. Mais outre ces ennemis de base, les développeurs souhaitaient aussi introduire de nombreuses nouvelles espèces mutantes, histoire de créer le bestiaire le plus infernal possible. Mutants à tête de gorille, araignées à corps d'homme ou encore colosses implacables avaient ainsi été créés. Plus fort encore, toutes les espèces pouvaient interagir entre elles et ne semblaient pas particulièrement s'apprécier. En clair, avant de vous poursuivre, un mutant pouvait saisir un zombi et le plaquer au mur, puis l'écraser. Bien évidemment, de telles actions apportaient beaucoup plus de réalisme et de cohérence au jeu (des éléments que l'on retrouve dans Resident Evil 3). Afin de mieux repousser les assauts, vous pouviez vous équiper de bouclier ou de gilet pare-balles possédant une jauge de solidité. Ce dernier trop abîmé, vous risquiez d'inoculer le virus. La course au sérum pouvait alors s'engager. Dans un autre registre, la principale innovation du jeu provenait du Zapping Mode qui liait intimement les actions des deux héros. Ainsi, si, en jouant avec Léon, vous ramassiez toutes les munitions, lorsque vous alliez jouer avec d'Elza, vous risquiez d'éprouver pas mal de difficultés. Un excellent aspect stratégique avait donc été développé. Plus intéressant encore, les actions des différents protagonistes influaient tellement sur l'aventure que d'une simple pression sur un bouton, vous pouviez voir où se situait votre partenaire et ainsi courir lui porter secours si nécessaire ! Excellent.



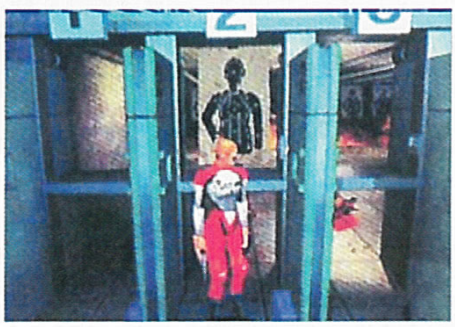
▲ *Pas moins d'une dizaine de zombis attendaient Léon dès son arrivée dans le commissariat. Resident Evil 1.5 était beaucoup plus axé action/gore !*

▲ *La variété des situations contribuait à apporter un rythme ultra soutenu au jeu. Ici, vous n'avez que quelques secondes pour échapper à ce torrent d'eau.*

▲ *Il avait été prévu de visiter amplement les geôles du commissariat. Léon ouvre ici une porte, prouvant ainsi que l'interaction avec les décors était plus poussée.*

▲ *Si les zombis étaient modélisés moins finement que dans RE2, leur corpulence différait beaucoup plus. Plus de réalisme, donc.*

▲ *Dans cette aventure, qui n'aura jamais vu le jour, vous deviez rencontrer et escorter Murphy, le policier blessé de RE2, dans les égouts. Annette Birkin s'y trouvait aussi, semble-t-il.*



▲ *A côté d'Elza, vous reconnaîtrez Sherry mais aussi le tenancier de l'armurerie qui meurt au début de RE2. La réécriture du scénario fut donc totale !*

▲ *Une dominante bleue caractérisait les environnements graphiques lugubres des premières salles du commissariat. Des lieux détaillés qui n'auront malheureusement pas été gardés pour la véritable version de RE2.*

digitall.fr

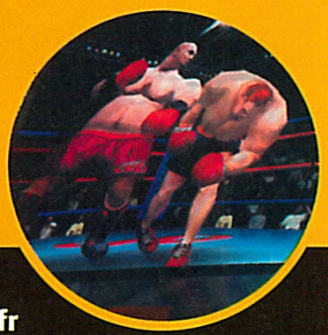
tout le numérique pour toutes les émotions

600 jeux vidéo, 3500 produits multimédia, 340 pages en couleurs, vous n'alliez pas les imprimer vous-même...

digitall.fr, ENFIN DISPONIBLE EN CATALOGUE !

CD-ROM, DVD, JEUX...

Tous les jeux pour Playstation, Dreamcast, N64, Gameboy, PC, MAC...
Tout pour jouer, apprendre, se distraire, créer et s'évader.



DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT AVEC LE COUPON CI-DESSOUS, PAR TÉLÉPHONE AU 0 820 08 9000* OU PAR INTERNET SUR www.digitall.fr

digitall.fr - BP104 - 77410 Claye-Souilly - SARL au capital de 50 000 F - RCS Meaux B 394 916 548 948 601. *0,99 F TTC la minute **Sans obligation d'achat.

DÉCOUVREZ LE CATALOGUE GRATUITEMENT

PS 5/11

en retournant ce coupon à : digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly

OUI, je souhaite recevoir gratuitement le nouveau catalogue digitall.fr

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

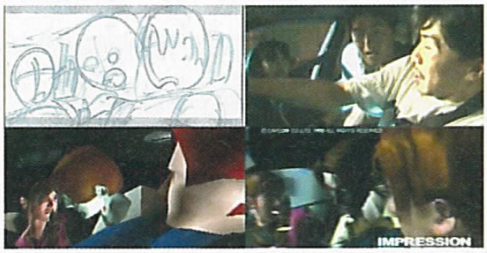
Code Postal : ..... Ville : .....

Avez-vous un abonnement à Internet : ☐ oui : e-mail ..... ☐ non

Conformément à la loi informatique et libertés du 6/1/1978, vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les modifier et demander qu'elles ne soient ni échangées, ni cédées en écrivant à digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly.

LE SECOND VISAGE DE RESIDENT EVIL 2

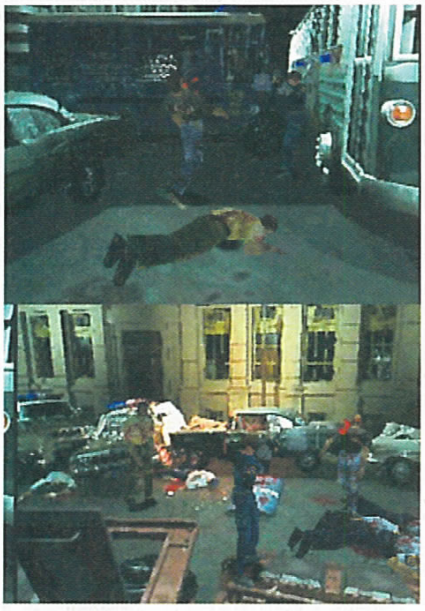
Avant que le titre ne soit commercialisé, les développeurs testent leur jeu en interne. On appelle cela des bêta-versions. A ce moment précis, de nombreux éléments ne sont pas encore définitifs. Il arrive ainsi que des décors soient partiellement finis (une sensation très étrange), que les héros traversent les murs et trouvent des raccourcis hallucinants ou que des scènes soient programmées, puis finalement enlevées de la version finale, pour d'obscures raisons. En ce qui concerne Resident Evil 2, le passage mettant en scène le policier Murphy avait été un peu mieux réalisé dans la bêta et d'autres phases de narration étaient plus dynamiques que dans la version commercialisée. Etonnant. Certains décors étaient même plus détaillés (particulièrement la geôle du shérif). Le plus surprenant, ici, reste que quelques changements opérés semblent enlever un peu de réalisme au jeu (comme le râle accentué de certains zombis ou des angles de caméra plus oppressants). Vous avez aimé le jeu ? Eh bien, dites-vous qu'à notre avis, la version originale poussait l'effroi encore plus loin !



▲ *Quatre étapes sont nécessaires, pour réaliser une séquence cinématique de qualité. L'élaboration d'un story-board : filmer des acteurs jouant la scène, modéliser de sommaires personnages 3D, puis finalement lisser le tout et ajouter textures et effets spéciaux adéquats. En voici quelques extraits.*

Un simple clin d'œil qui prouve que les scènes de narration constituent les derniers éléments réglés dans Resident Evil 2. Regardez, Léon sauvé par lui-même sous les yeux attentifs d'Ada. Une scène aussi irréelle qu'inédite. ▼

▲ *Au départ, tous les éléments ne sont pas encore recouverts de leurs textures et les angles de caméra peuvent évoluer. Par exemple, le second plan a même été carrément supprimé dans la version finale. Les tests de collision restaient, à cette époque, à définir.*



Voici un aperçu de la geôle du commissaire Irons dans sa conception initiale. Allez comprendre pourquoi ce massif ours empaillé a été remplacé par un vulgaire mur dans le jeu final. Peut-être pour ne pas choquer Brigitte Bardot. ▼

◀ *Beaucoup de changements, ici. En effet, la camionnette bleue a été remplacée par une herse dans la version def', tandis qu'un véhicule en flammes n'existait pas encore. Les développeurs ont sans doute préféré rendre la scène plus dramatique, en incorporant ces éléments au dernier moment.*

RUSHES ET SECRETS

A l'image de la bêta de Resident Evil 1, le second volet de la série contient certains éléments qui ont bien évolué ou même complètement disparu en cours de développement. Pourquoi ? Excellente question mais y trouver une réponse relève de l'exploit. Car, outre la censure qui a frappé quelques scènes, il faut savoir que des armes initialement prévues se sont volatilisées, des énigmes ont été abandonnées, etc. Une fois de plus, Capcom nous a caché beaucoup de choses. Des éléments que nous révélons enfin au grand jour.

Une énigme entièrement remaniée. A la place de la statue, les développeurs avaient placé un coffre. ▼

▲ *Une fois de plus, la censure a frappé ! En effet, dans la première scène avec le licker, la tête du policier, trouvé décapité quelques mètres plus tôt, devait littéralement vous tomber dessus, suivie de l'arrivée du licker ! Voici les images qui le prouvent.*

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCEVENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 50 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

jeux en réseau sur PC

ouvert le dimanche

@ccès Internet

NOS PRIX S'ENTENDENT TTC - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SANS RÉCEPTION D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE - SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LA DOUBLE DE LA DIFFÉRENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFÉRENCE DE PRIX CONSTATÉE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MÊME ORIGINE À CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETÉ. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MÊME DE L'ACHAT ET SUR LA PREMIÈRE DE CHEZ NOTRE DU MAGASIN SCORE-GAMES

Bientôt Noël, n'attendez pas le dernier moment pour faire vos cadeaux !

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Final Fantasy VIII
Rôle-Aventure

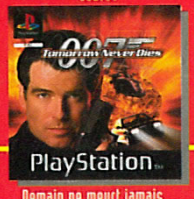
Formula One 99
Course

Fifa 2000
Sport

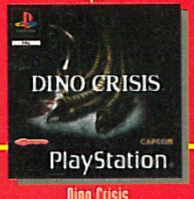
Tarzan
Plate-formes

Spyro 2
Plate-formes

Xena
Action-Aventure



Demain ne meurt jamais...
Action-Aventure



Dino Crisis
Action-Aventure

Le monde des bleus
Sport

Ready 2 Rumble Boxing
Combat

NOUVEAU !

CADEAUX

50 Ballons offerts* pour l'achat du hit :
FIFA 2000
sur Playstation

*Dans la limite des stocks disponibles

PORTAL SECOND AGE

L'AFFAIRE DU MOIS

Un booster découverte PORTAL SECOND AGE™ pour deux joueurs OFFERT avec l'achat du hit :
FINAL FANTASY VIII

*Dans la limite des stocks disponibles

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu'au 30/11/99 Playstation MAG NOVEMBRE 1999

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92245 MALAKOFF cedex

DES VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats

Par téléphone :
01 46 735 720

Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone :
01 46 735 735

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

..LES SERVICES SCORE-GAMES...

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NOUVE

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE...

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL...

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Par François Tarrain

Le doublage

ITINÉRAIRE D'UNE VERSION FRANÇAISE

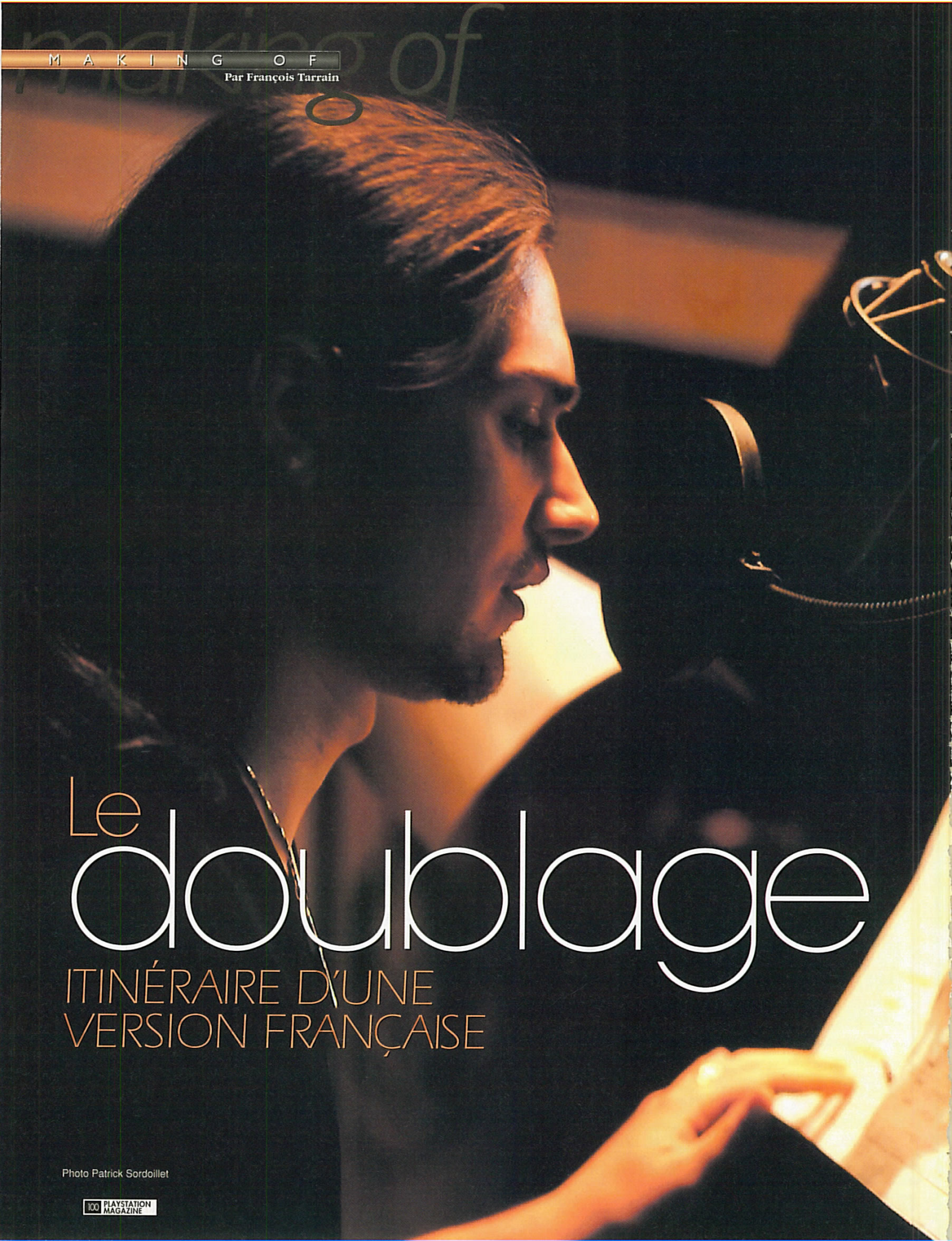


Photo Patrick Sordoillet

Pour les besoins du jeu Galerians, Crave Entertainment a engagé David Lesser, un doubleur/acteur à qui l'on doit déjà certains doublages entendus dans la série Dragon Ball ! Il prête sa voix au héros de Galerians, Ryan.

DEPUIS L'AVENEMENT DU CD-ROM, LES DEVELOPPEURS N'ONT EU DE CESSE D'EXPLOITER LES POSSIBILITES AUDIO DE CE SUPPORT. POUR LA MUSIQUE, DANS UN PREMIER TEMPS, PUIS POUR LES VOIX... AUJOURD'HUI, LES PERSONNAGES DES JEUX VIDEO PARLENT ET RACONTENT DES HISTOIRES. SEULEMENT VOILÀ, LA MAJORITE DES DEVELOPPEURS ETANT D'ORIGINE ANGLO-SAXONNE, AMERICAINE ET SURTOUT JAPONAISE, LEURS JEUX ARRIVENT TOUJOURS SOUS NOS LATITUDES DANS UNE LANGUE QUE TOUT LE MONDE NE MAITRISE PAS. POUR REMEDIER À CE PROBLEME, LES EDITEURS FRANÇAIS ONT TROUVE LA PARADE : ILS LOCALISENT LES JEUX. KESAKO, UNE LOCALISATION ? DANS SIX PAGES, VOUS LE SAUREZ !

« あなたはひとりとしてだれもしらない ». Bon, je vous le fais en anglais maintenant, c'est plus simple. « You're alone, you don't know anybody ». Ah, ah, pas facile quand même de comprendre ce genre de speech, pour qui ne maîtrise pas la langue de Shakespeare... Et encore, il s'agit là d'un texte écrit ! Muni d'un bon dico, vous arriveriez bien à en saisir le sens général. Maintenant, imaginez le topo, si ce même texte était non pas écrit mais parlé par un Américain ou un Anglais possédant un bon accent bien de là-bas ! Pour le coup, il faudrait être un véritable virtuose de cette langue, pour espérer capter quelque chose à tout ce baragouin.

Bref, tout ça pour en venir au sujet qui nous intéresse aujourd'hui : le doublage d'un jeu vidéo étranger, appelé en termes « professionnels » : la localisation ! En quoi consiste-t-elle exactement ? Eh bien, c'est très simple : la localisation a tout simplement pour but de rendre accessible au public les jeux vidéo étrangers lancés sur le marché officiel français (et par extension européen). Car, depuis toujours, la quasi-majorité des titres distribués dans l'Hexagone sont l'œuvre de studios de développement non francophones. Or, ces derniers ne programment leurs jeux que dans leur langue d'origine, sans se soucier des problèmes de compréhension que cela implique sur les autres territoires. La preuve : selon Sony France, environ 85 % des titres sortant (et sortis) sur PlayStation sont d'origine étrangère ! Le reste étant développé en France, donc en français. Un constat étonnant, qui s'applique également au domaine du cinéma ou de la télé. Dans cette industrie, le doublage ou le sous-titrage d'un film ou d'une série est systématique, depuis de nombreuses années. Il en va de même pour les jeux vi-

Le doublage, une pratique de plus en plus courante dans le jeu vidéo

Galerians, un nouveau Resident Evil-like bien gore (voir le Casting dans ce numéro) fait l'objet d'une localisation intégrale ! En effet, l'éditeur Crave Entertainment considère que ce titre a un bon potentiel de vente et n'a donc pas hésité à investir dans des doublages de qualité.

déo, mais l'expérience nous a montré que cette pratique ne semble pas toujours faire figure de priorité pour l'éditeur. Quelques cas célèbres de doublages pitoyables ou de sous-titrages bourrés de fautes d'orthographe laissent à penser que la localisation est une activité encore largement perfectible. Et ce d'autant plus qu'à l'heure actuelle, la qualité globale d'un titre est de plus en plus conditionnée par ce genre de détails beaucoup moins anodins qu'on pourrait le penser. Surtout lorsqu'il s'agit d'un jeu d'aventure ou d'un jeu de rôle !

Le point de vue légal

Si l'on suit la loi au pied de la lettre, il existe très peu de contraintes pour un éditeur souhaitant sortir un jeu d'origine étrangère en France. C'est bien simple : la seule obligation légale est de proposer au consommateur une notice et une jaquette en français. Le contenu du jeu à proprement parler (menus, textes à l'écran, voix des personnages, narration...) peut, quant à lui, très bien conserver sa langue d'origine (dans tous les cas l'anglais) ! Bon, ça, c'est la théorie. En pratique, tous les jeux sortis en France - à quelques rares exceptions près - proposent, au minimum, des menus en français. Ce n'est certes pas une obligation purement légale, mais cette pratique est fortement recommandée par Sony Europe aux éditeurs tiers. Elle fait d'ailleurs partie d'une charte mise en place par le constructeur, qui souhaite que les jeux lancés sur sa console proposent également des voix off sous-titrées (ou, dans le meilleur des cas, doublées) et des infos texte traduites, le tout dans les cinq langues correspondant aux plus gros marchés européens (anglais, français, allemand, espagnol et italien). Cependant, le respect point par point de cette charte n'est, encore une fois, pas obligatoire pour l'éditeur. Il possède, en effet, une certaine latitude dans ses choix, dictés par deux facteurs importants.

La localisation : pertinence et finances

Avant de se lancer dans la localisation d'un produit, l'éditeur doit se poser deux questions dont les réponses conditionneront ses choix. Primo : le genre du jeu nécessite-t-il une traduction intégrale, pour être compris par l'ensemble du public ? En effet, lorsqu'il s'agit d'un jeu de combat ou de caisse, par exemple, il ne s'avère pas très utile de traduire chacun des textes en français ! Dans le cas précis de la baston, une traduction sauvage et systématique de chaque terme anglais serait même une grave erreur. Imaginez les mots « Fight » ou « Go », que l'on trouve dans 95 % des jeux de combat, traduits en français par « Au combat ! » et « Allez ! ». Une telle aberration conférerait au jeu des sonorités bien ringardes, n'est-ce pas ? Par contre, s'il s'agit d'un jeu d'aventure, dans lequel le scénario revêt une importance toute particulière, l'éditeur se doit alors de proposer une véritable traduction, afin de rendre l'histoire compréhensible - et donc accessible - à tout le monde.

La seconde question que doit se poser l'éditeur est, quant à elle, beaucoup plus « intéressée » : l'investissement financier nécessaire à une localisation sera-t-il rentabilisé par les ventes escomptées ? Eh oui, une boîte d'édition est, avant tout ,une entreprise commerciale, et son « altruisme » n'a de limite que son souci de rentabilité ! Car il faut bien avoir en tête qu'une localisation entraîne un coût très variable : relativement modeste, lorsqu'il s'agit de simplement traduire des textes ou des menus, très élevé si l'on souhaite doubler des voix ! La réflexion de l'éditeur est donc très simple. Elle consiste en une opération mathématique que l'on pourrait résumer, en simplifiant au maximum à : bénéfices prévisionnels sur le produit (selon les estimations de ventes faites avant son lancement) - budget de lancement (promotion, packaging, distribution, etc., et surtout localisation) = rentabilité finale du jeu. S'il apparaît que le coût de la localisation est trop élevé par rapport au potentiel de ventes du titre, alors les traductions se limiteront au minimum syndical. Exemple concret : pour une simulation de pêche ou de football américain, on imagine mal que l'éditeur investisse des sommes colossales dans la localisation. Et on le comprend sans peine !

Un peu de technique

Comment se passe concrètement le processus d'une localisation ? Dans les grandes lignes, on peut la diviser en trois phases distinctes et indépendantes. En premier lieu, l'éditeur doit prendre en charge la tra-

LES 4 MANIERES DE RATER UN DOUBLAGE

- **La communication** *entre le développeur et l'éditeur. Les deux intervenants doivent travailler de concert, pour aboutir à un bon résultat. Si le développeur ne fournit pas les éléments nécessaires à l'éditeur ou s'il ne le tient pas au courant des modifications apportées au jeu en cours de développement, le résultat peut s'avérer catastrophique.*
- **La localisation** *assurée par le développeur. Voulant gérer l'adaptation de son produit de A à Z, un développeur étranger peut exiger de prendre en charge la localisation en interne. Ne maîtrisant pas le français, il multiplie les fautes d'orthographe ou de style et confie les doublages à des acteurs « locaux ». Le résultat : du grand n'importe quoi, mauvais mix d'anglais et de français.*
- **Le casting.** *La règle est simple : mettre à contribution des doubleurs de seconde zone aboutit systématiquement à des doublages sans saveur et sans âme. Car un doubleur professionnel est aussi - et avant tout - un acteur !*
- **Mauvaise V.O.** = *mauvaise V.F. Si, par malheur, la version originale d'un jeu est de piètre qualité, il sera très difficile, pour l'éditeur français, d'assurer une bonne localisation. En effet, le doubleur, lorsqu'il enregistre ses voix, s'inspire du ton de la V.O. et la retranscrit avec le même esprit. Alors, si le fruit est gâté à la base, la mission est plus que périlleuse !*

LA SYNCHRO LABIALE

Derrière ce terme barbare se cache un procédé consistant à « caler » les voix effectuées en studio sur le mouvement des lèvres des personnages du jeu. Cette technique utilisée depuis toujours pour les films et la télévision (avec plus ou moins de réussite) est encore assez rare dans le domaine des jeux vidéo. Cependant, de plus en plus de titres nécessitent son emploi. Exercice difficile pour le doubleur, la synchro labiale peut être facilitée par l'utilisation de bandes rythmo. La France est le seul pays à utiliser ce procédé, qui s'apparente un peu au principe du Karaoké : sur un seul écran, le doubleur voit, à la fois, l'image sur laquelle sera « posée » sa voix et son texte qui défile, lui indiquant le rythme et la vitesse avec lesquels il doit parler.

Un studio d'enregistrement est un endroit feutré et insonorisé, dans lequel la haute technologie règne en maître. Ici, dans l'antre du Lotus Rose, on peut admirer l'immense pupitre de l'ingénieur son et, au fond à gauche, le local où se trouve le doubleur.

DVD : LE SUPPORT MULTILINGUE !

Si, comme nous, vous êtes des bourgeois nantis toujours à la pointe de la technologie, vous avez très certainement déjà goûté aux joies du DVD Vidéo. Ce support aux capacités de stockage 5 à 10 fois supérieures à celles d'un CD-Rom classique présente une particularité encore jamais vue en matière de vidéo : le choix des sous-titres et des doublages dans plusieurs langues. La grande classe, quoi. Or, on le sait, la PlayStation 2 utilisera ce support ! De là à dire que, dans les années à venir, on pourra, en toute liberté, dans les jeux vidéo, opter pour la langue de son choix, il n'y a qu'un pas ! Reste maintenant à savoir si cette possibilité sera mise à contribution par les éditeurs européens... Pour l'instant, on espère très fort.

D.R.

Les éditeurs français s'offrent de plus en plus les services de véritables stars. A l'image de Mathilda May, assurant le doublage du jeu Privateer - The Darkening, sorti sur PC.

SCRIPT DES COMMENTAIRES

Version 1.06
Date: 3/9/98

French Language Version

Legende

IC.XA Commentaires d'introduction

IC_00	Bienvenue au match d'ouverture de ce tournoi	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_01	Bienvenue au premier match de championnat de la saison	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_02	Bienvenue au match d'ouverture du Championnat World Soccer	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_03	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe A	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_04	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe B	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_05	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe C	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_06	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe D	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_07	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe E	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_08	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe F	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_09	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe G	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_10	Merci de nous rejoindre pour ce match du Groupe H	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_11	Merci de nous rejoindre pour ce match du 1er tour	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_12	Merci de nous rejoindre pour ce match du deuxième tour	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE
IC_13	Merci de nous rejoindre pour ce match de quart de finale	(...) entre l'ANGLETERRE (...) et la FRANCE

Voici une infime partie du script du Monde des Bleus (il compte 130 pages en tout). Sur ce tableau, on peut voir, à gauche, le nom du fichier audio du commentaire, puis le commentaire lui-même et, enfin, à droite, le moment précis dans le jeu où il sera utilisé.

duction du packaging en français. Soit un budget estimé de 3 000 à 10 000 francs, selon la complexité de la notice. Ensuite, il doit s'attaquer au « cœur » du jeu, à savoir les données informatiques contenues dans le CD. Cela inclut les textes des menus ou ceux relatant, par exemple, le scénario de l'aventure que vous allez vivre. Pour cette opération, le budget oscille entre 5 000 et 50 000 francs. La raison d'une telle fourchette de prix est simple : certains titres comportent une quantité minime de textes et leur traduction en français nécessite alors peu de temps et de moyens. Par contre, pour d'autres productions, où le joueur doit se fader des tartines de texte (un Sim City, par exemple), la traduction peut s'avérer longue et coûteuse ! La dernière étape, dans le déroulement d'une localisation, est, quant à elle, la plus fastidieuse. Il s'agit de l'adaptation des dialogues présents dans le jeu.

A ce stade, l'éditeur a trois possibilités. Si la version originale du produit ne comporte pas une seule voix off, il suffit de traduire les dialogues. Par contre, si la V.O. est blindée de parlotes, un choix s'impose : soit on décide de sous-titrer en français les scènes concernées, soit on se lance dans un véritable doublage, comme pour un film. Cette dernière option est, vous vous en doutez, la plus onéreuse. Le budget alloué peut varier de 30 000 à 250 000 francs ! Là encore, si la fourchette est aussi large, c'est que le travail à effectuer peut être plus ou moins complexe. Car entre un jeu pour lequel il faut engager une « voix » célèbre qui devra doubler 5 heures de palabres et un autre où l'acteur est inconnu et doit parler environ 2 minutes (pour une simple intro, par exemple), le coût n'a rien à voir !

La localisation de A à Z

Prenons le cas d'un jeu à très fort potentiel commercial, nécessitant une localisation optimale. Afin d'obtenir un résultat concluant, l'éditeur doit

85 % des titres PlayStation sortis en France sont développés à l'étranger

pourvoir compter sur le soutien et la collaboration du développeur. Ce dernier lui fournit un listing complet de tous les textes en anglais (avec, pour chaque phrase, l'indication de sa position dans le déroulement du jeu) et une version complète du jeu qui permettra à l'acteur/doubleur de « sentir » et de jouer son personnage avec justesse. Ces éléments en main, l'éditeur entame une longue phase de traduction et d'adaptation française, en essayant de respecter au plus près le timing original de chaque phrase. Arrive alors le très important casting des différents acteurs qui interviendront dans le doublage. Pour choisir des voix en phase avec les personnages à doubler, l'éditeur s'adresse parfois à un directeur artistique possédant une oreille suffisamment experte pour faire une bonne sélection. Car ce stade est crucial. Le casting conditionne, en effet, la qualité finale du doublage. Un acteur pro connaissant parfaitement son métier pourra sans problème se « couler » dans son rôle, alors qu'un débutant inexpérimenté sera beaucoup moins crédible et à l'aise... Et leur cachet ne sera pas vraiment le même ! Fort heureusement, la tendance actuelle semble indiquer que les éditeurs français ont réellement pris conscience qu'un bon doublage participe au succès commercial d'un jeu et sont désormais prêts à lui consacrer un budget important.

Reste maintenant à passer par la case studio d'enregistrement (de 1/2 journée à 15 jours. Budget : entre 60 00 et 10 000 F/jour !). Dans cet antre dédié au son, les techniques de travail paraissent de plus en plus proches de celles utilisées

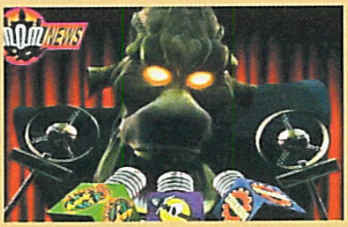
LES MEILLEURES V.F. !

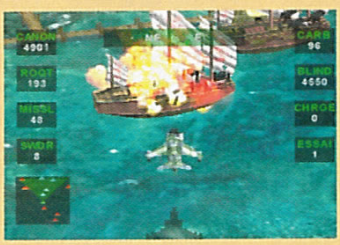
Difficile de dresser un best-of des meilleures V.F. sorties sur PlayStation, tant la ludothèque de la console est énorme ! Pourtant, à bien y réfléchir, certains titres nous ont particulièrement impressionnés :

- La série des ***Strike*** *(Nuclear ou Soviet Strike). Développée par Electronic Arts, cette saga de jeux de guerre arcade proposait des dialogues ultra crédibles et diablement bien doublés qui vous propulsaient dans l'enfer du combat !*

- ***L'Odyssée*** *et* ***l'Exode d'Abe****. Le doublage français du très sympathique Abe a été assuré par Pierre-Alain De Garrigue. Un excellent acteur qui a offert à ce personnage une voix fabuleuse et inoubliable. Un exemple à suivre !*

- ***Soul Reaver****. Comme son aîné, Legacy of Kain, Soul Reaver a bénéficié d'un doublage en français de très bonne qualité. Les voix des différents persos collaient parfaitement à l'ambiance lugubre de l'aventure.*





LE DOUBLAGE

Pour l'enregistrement des voix, le doubleur travaille en collaboration avec un ingénieur du son qui s'occupe de toute la partie technique. Ici, dans le studio Le Lotus Rose situé à Paris, Stéphane Bollaert jongle avec les touches de la table de mixage, pour tirer le meilleur parti des voix du doubleur.

dans l'industrie du cinéma. Matériel de pointe, ingénieur du son professionnel, souci d'une qualité optimale, véritable jeu d'acteur... Les moyens mis en œuvre se révèlent dignes d'une superproduction du 7e Art !

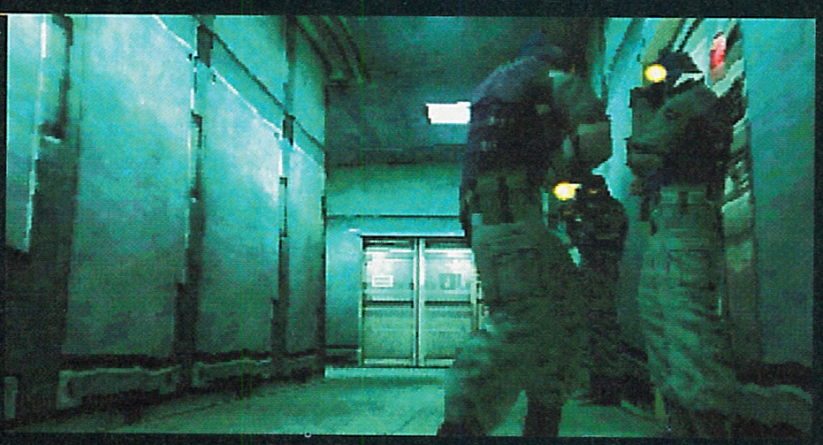
En fin de parcours, lorsque tous les enregistrements ont été effectués et que l'éditeur a donné son accord, il ne reste plus qu'à « nettoyer » et à numériser toutes les voix sous forme de fichiers « Wave » (en leur donnant le même nom que le fichier de la V.O.), à graver le tout sur un beau CD-Rom et à le faire parvenir aux développeurs, qui se chargeront eux-mêmes de l'intégration des dialogues et des speech dans le jeu. La boucle est bouclée.

La perception du joueur

Demandez à un joueur quel est l'apport d'une bonne localisation et sa réponse sera éloquente. Pour lui, avoir la présence de texte ou de voix en français, dans une version française, est quelque chose de normal, tout simplement. Il ne considère pas la localisation comme un plus ! Par contre, une traduction hasardeuse ou un doublage pitoyable peuvent, à l'inverse, gâcher une bonne partie du plaisir ressenti en jouant. Ces tares confèrent au produit un côté mal fini, limite bâclé, absolument inadmissible ! D'autant plus qu'à 350 F la galette, l'utilisateur est en droit de réclamer un produit en tout point parfait (on ne parle pas ici du gameplay ni de l'intérêt du jeu).

Théoriquement, c'est à nous, la presse, qu'incombe la tâche de prévenir le futur acheteur des possibles problèmes de localisation. Seulement voilà : 9 fois sur 10, les versions que nous recevons pour nos tests ne sont pas encore localisées ! Impossible donc de vous mettre en garde sur tel ou tel défaut de traduction ou de doublage ! La faute à qui ? Ben, à vrai dire, à personne. L'éditeur nous fournit, en effet, le jeu très en amont par rapport à sa sortie dans le commerce, pour nous permettre de le présenter en temps et en heure. Or, la localisation est une opération qui intervient en bout de chaîne et, très souvent - mais pas systématiquement - elle n'est pas effectuée à temps pour que nous puissions la juger. Dommage, car ce critère hautement important mériterait que l'on s'y intéresse un peu plus. Alors, finalement, pour que tout le monde soit content, la solution n'est-elle pas que tous les éditeurs assurent de bonnes localisations ? Rassurez-vous, c'est en bonne voix, euh, voie !

Une localisation complète coûte cher : entre 30 000 et 250 000 F !



Metal Gear Solid, une des plus grosses sorties PlayStation de l'année, bénéficiait de doublages catastrophiques. Sans casser l'excellente ambiance du jeu, ce défaut de localisation était difficilement pardonnable.

FIFA 2000 : UN DOUBLAGE DE TITAN

Localiser un titre comme FIFA 2000 aura nécessité un travail de longue haleine. Dix mois, pour être exact, durant lesquels Electronic Arts France a fait traduire des tonnes de textes et a réquisitionné les voix de Thierry Gilardi, Laurent Paganelli et Jean-Luc Reichman. En chiffres, cela donne un truc assez titanesque :
- 4 semaines pour adapter le script anglais en français.
- 80 000 mots à prononcer pour les commentateurs.
- 4 000 noms de joueurs et d'équipes à prononcer sur 3 tons différents.
- 6 jours d'enregistrement en studio.
- 3 semaines de post-production (« nettoyage » et numérisation de chaque fichier).
- Budget global de la localisation : plus de 200 000 F

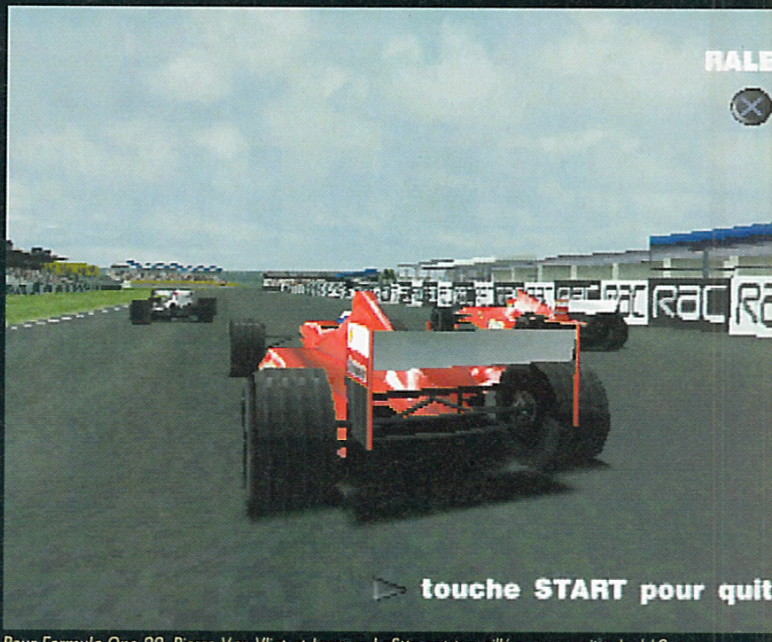
Rompu à toutes les techniques du commentateur sportif, Thierry Gilardi a découvert les joies du doublage d'un jeu vidéo pour FIFA 2000.

Les fans de simulations de foot ne le sont pas toujours autant des commentaires. Pourtant, ces derniers sont réalisés avec un soin tout particulier.

Sniper
MAINTENANT
ON NE JOUE PLUS'!!!
RELOAD GUN
REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS
Ce ne sont pas
des autocollants
Nos accessoires
sont décorés
par thermo-formage
à la fabrication
ATLANTIS GROUP
Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 931 50 - Fax 03 831 931 51 • http://www.sniper.fr

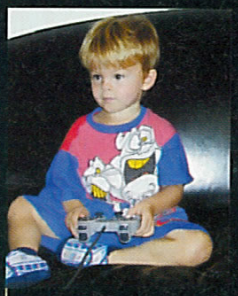
Les moyens techniques mis en place n'ont parfois rien à envier à ceux de l'industrie du cinéma

Remerciements à Emmanuel Jacomy, Christine Jean, Anne Vaganay, Sophie Cristobal, Fleur Breteau et Stéphane Bollaert pour leur aide précieuse.



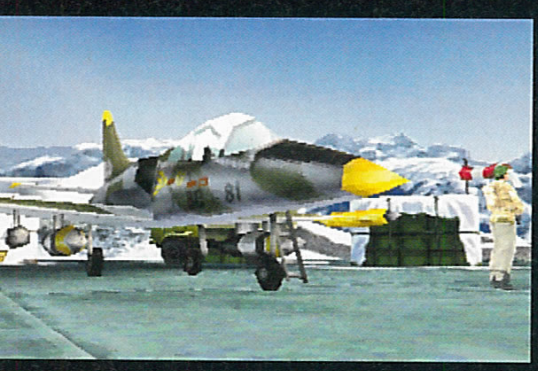
Pour Formula One 99, Pierre Van Vliet et Jacques Lafitte ont travaillé sur un script de 110 pages, comportant tous les commentaires du jeu !

Interview EMMANUEL JACOMY. JAMES BOND, C'EST LUI !



David et Rafaël, les enfants d'Emmanuel, testent les jeux doublés par leur père ! Le jeu vidéo est une tradition familiale.

Le doublage intégral de Tomorrow Never Dies est composé de 350 phrases et mots, dont la durée oscille entre 2 et 10 secondes. L'enregistrement aura nécessité 1 jour et demi de studio.



Spécialiste du doublage, Emmanuel Jacomi est la voix française de James Bond, donc de Pierce Brosnan, mais également un vrai joueur ! Nous l'avons rencontré, alors qu'il assurait le doublage de Tomorrow Never Dies, le jeu.

PlayStation Magazine : Doubler un film et un jeu vidéo sont deux activités différentes ?

Emmanuel Jacomy : L'infrastructure et la façon de travailler sont totalement différentes. Mais, dans les deux cas, le résultat doit être le même : le jeu de l'acteur doit évoquer des sentiments qui sonnent juste pour le joueur comme pour le spectateur.

L'industrie du jeu vidéo est-elle aussi professionnelle que celle du cinéma ?

Il y a des choses qui ne sont pas faites aussi bien dans le jeu vidéo qu'au cinéma. Certains éditeurs veulent peut-être aller trop vite ou engagent n'importe qui, au lieu de faire appel à un vrai doubleur professionnel. Par rapport aux métiers du doublage, le jeu vidéo est encore jeune. Mais les éditeurs vont vite se rendre compte qu'ils ont tout à gagner à réaliser un travail de qualité. Maintenant, je ne sais pas si un bon doublage influe sur les ventes. En tout cas, pour moi, en tant que joueur, une mauvaise V.F. casse complètement mon plaisir. Comme pour un film !

La tendance actuelle ?

J'ai l'impression que les doublages de jeux s'améliorent avec le temps. Les budgets sont plus importants et la qualité de plus en plus au rendez-vous !

Emmanuel Jacomy, en pleine séance de doublage, pour les besoins du jeu Tomorrow Never Dies.

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX RECYCLEZ-LES !

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS

Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Metal Gear Solid	199 F	Syphon Filter	219 F	V-Rally 2	249 F
FIFA 99	199 F	Silent Hill	249 F	X-Files	249 F
Driver	219 F	Star Wars - Episode1	249 F	Wipe Out 3	249 F

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, avenue de la Division-Leclerc - 92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26
BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran - Tél. 01 41 52 12 92
CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex - Tél. 01 60 87 11 17
PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65
PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny - Tél. 01 48 12 65 47
TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles - Tél. 04 38 49 91 02
LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nvelle Extension - 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38
MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28
NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19
THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/11/99.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

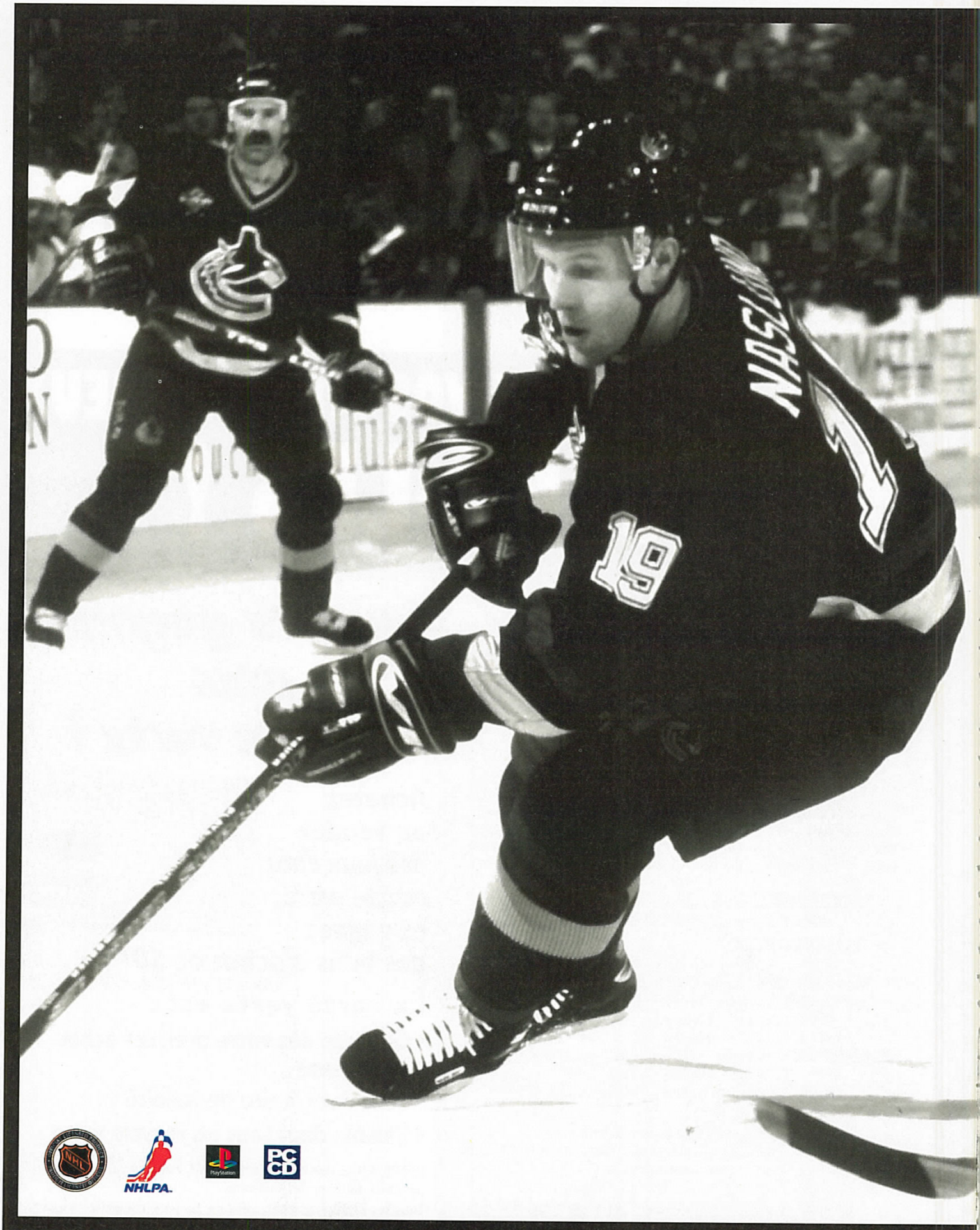
Toujours gagnant avec la carte verte !

Achetez ou vendez des jeux chez recyle ware, et gagnez des bons d'achat de 50 F !

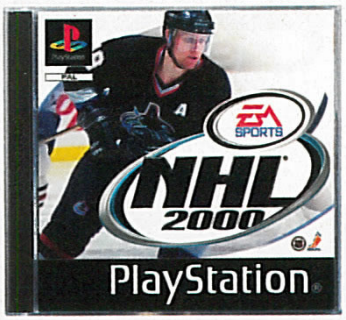
La carte verte est :

- **Gratuite dès votre premier achat ou revente**
- **Sans date limite de validité**
- **Valable dans tous les recycle ware**

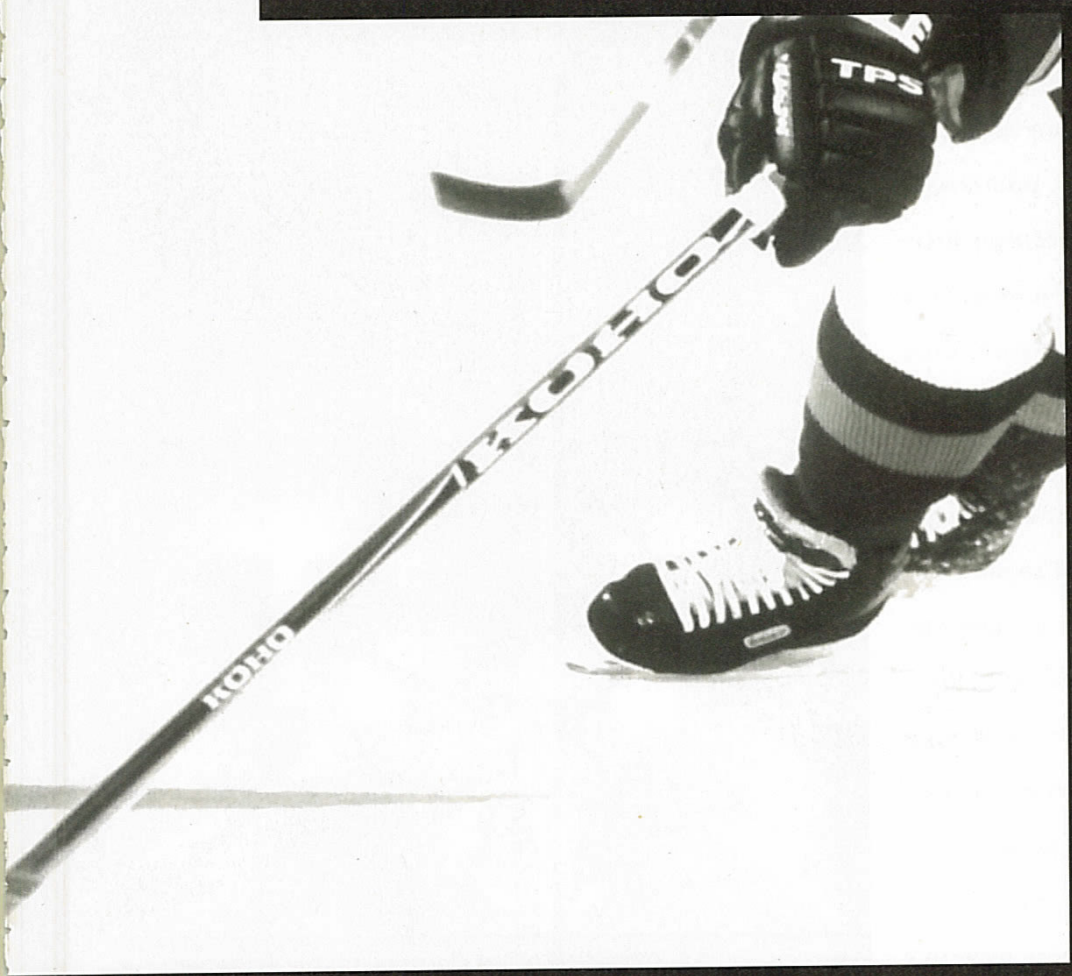
IMPORTANT : Les bons d'achat sont valables sur tous les produits sauf sur les Consoles.
Tous les 1000 F d'achat, revente de jeux comprise, vous recevrez un bon d'achat de 50 F de réduction.

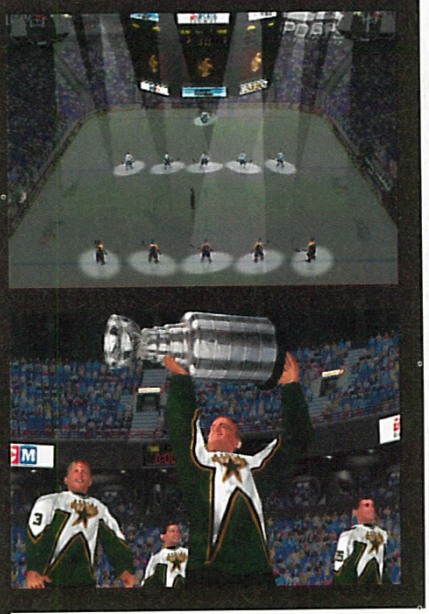


LOGICIEL ©1999. NHL, NATIONAL HOCKEY LEAGUE, LE BOUCLIER DE LA NHL ET LA COUPE STANLEY SONT DES MARQUES DEPOSEES DE LA NATIONAL HOCKEY LEAGUE. TOUS LES LOGOS ET MARQUES DE LA NHL AINSI QUE TOUS LES LOGOS ET MARQUES APPARAISSANT DANS CE PRODUIT APPARTIENNENT A LA NHL ET A LEUR EQUIPE RESPECTIVE ET NE PEUVENT PAS ETRE REPRODUITS SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE DE NHL ENTERPRISES, L.P. © 1999 NHL. PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE DE LA NATIONAL HOCKEY LEAGUE. L'ASSOCIATION DES JOUEURS DE LA NATIONAL HOCKEY LEAGUE, NHLPA ET LE



DONNE-MOI-UNE-BONNE-P'TITE-GUERRE-ECLAIR-A-LA "J'ME-GLISSE, JE FRAPPE, J'T'ENTERRE" POUR-DES-GARDIENS-DE-BUT-EN-VOIE-DE-DISPARITION ! **DONNE-MOI**-VITE-DU-NHL !





EA SPORTS
easports.com

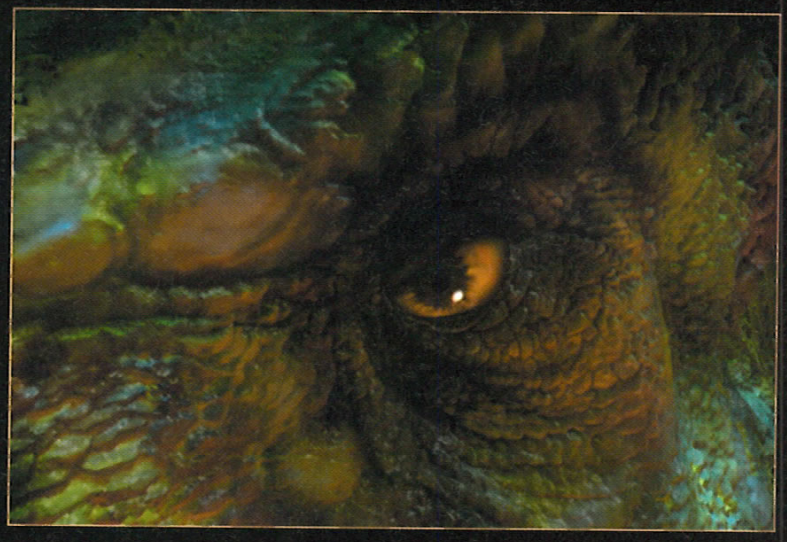
it's in the game:

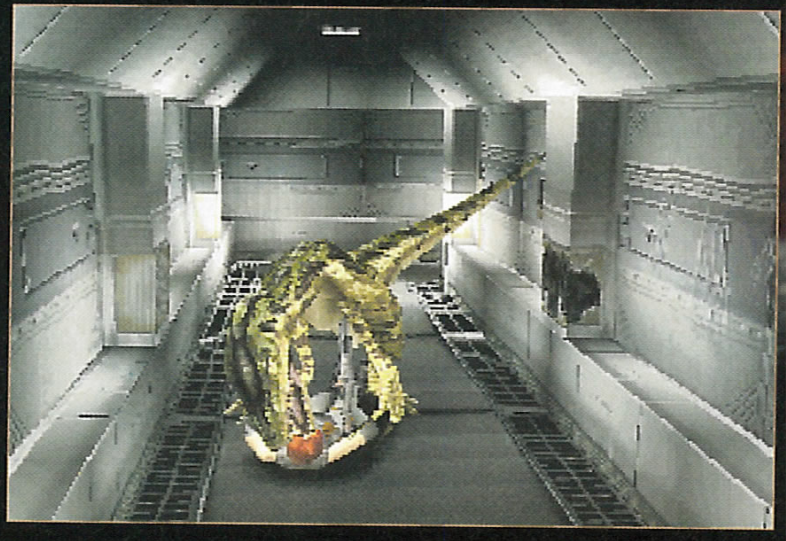
LOGO NHLPA SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE NHLPA ET SONT UTILISES SOUS LICENCE PAR ELECTRONIC ARTS INC. PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE DE LA NHLPA. ELECTRONIC ARTS, LE LOGO ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS, LE LOGO EA SPORTS, ET "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" SONT DES MARQUES COMMERCIALES OU DES MARQUES DEPOSEES D'ELECTRONIC ARTS AUX ETATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS. TOUS DROITS RESERVES. PLAYSTATION ET LE LOGO "PLAYSTATION" SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TOUS DROITS RESERVES.

Par Julien Chièze

DINO CRISIS

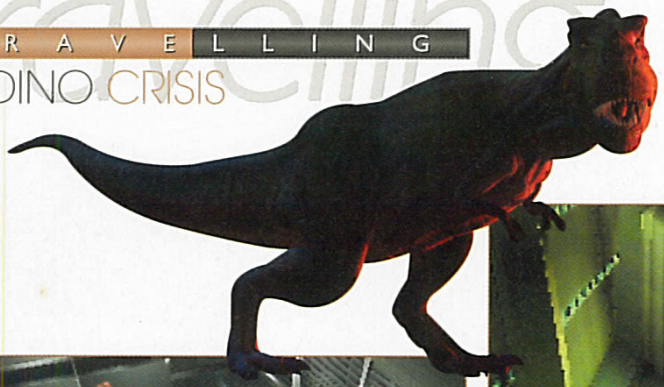
EDITEUR : CAPCOM - DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99





Resident Evil vous avait laissé une foule de souvenirs inoubliables, ravivés de la plus belle des manières par Silent Hill. Pourtant, depuis quelque temps, la compagnie des morts vivants et autres lambeaux de chair à canon commençaient à vous lasser. Vous aspiriez à une aventure plus exotique où, pourchassé par de redoutables prédateurs resurgis de la nuit des temps, vous joueriez le rôle de la proie de service. Quelle coïncidence, Dino Crisis vous propose justement un tel voyage dans l'angoisse. Alléchant, oui très certainement, mais finalement cela vaut-il vraiment le coup de risquer ainsi sa vie ? Car même si l'idée derrière Dino Crisis est géniale, la réalisation suit-elle ? Pas vraiment. Bien que, techniquement, le jeu soit au point, il manque dans la mise en scène de quoi transformer ce jeu d'action en un titre plus angoissant. Où est donc l'atmosphère, annoncée unique ?

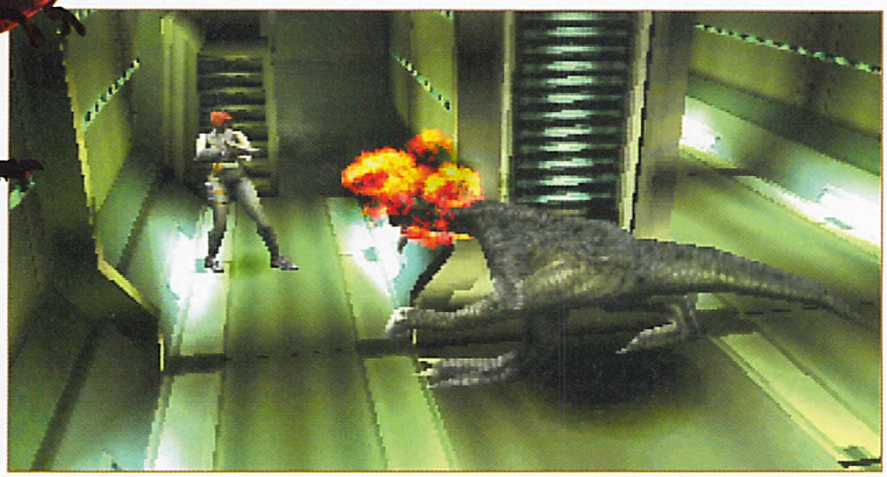
DINO CRISIS



Vu leur état de décomposition avancé, les rares scientifiques que vous croiserez ne risquent pas de tenir une conversation des plus intéressantes !

En mettant les pieds dans les caves du laboratoire, vous pénétrerez dans l'antre des Procompsognathus. De véritables petits charognards.

En mode Normal, il faudra vous acharner sévèrement pour terrasser n'importe quel dino.



Toutes illustrations © Capcom

Sur l'île d'Isla Nublar, au large du Costa Rica, règne un silence de mort. Balayé par le vent, un imposant cortège de nuages masque l'éclat de la lune avant que, par intermittence, ce lourd voile opaque ne laisse filtrer une lumière blafarde. Pourtant, ce morceau de terre affrontant fièrement l'immensité de l'océan abrite bel et bien des hommes, des scientifiques. En effet, c'est ici que John Hammond semble être parvenu à faire revivre des espèces éteintes depuis plus de 65 millions d'années. Le professeur Ian Malcolm et le docteur Grant débarquent pour mettre un terme à ses agissements… Je m'arrête là, vous avez tous reconnu ce film (ou ce roman pour les plus courageux). Entre les scénarii de Dino Crisis et Jurassic Park, les similitudes sont si nombreuses qu'on est presque étonné de ne pas retrouver les nom de Michael Crichton et Steven Spielberg glissés quelque part dans le générique final. Rectifions tout de même le tir. La « véritable » histoire de Dino Crisis se déroule sur l'île Ibis. Ici, l'aventure débute alors qu'un groupe d'intervention spéciale vient d'être parachuté sur les lieux. L'expérimenté Gail, Rick la nouvelle recrue, et la battante Regina forment ce trio d'élite. Coup de bol pour vous, il s'agira d'incarner cette femme dont le courage et le charme n'ont rien à envier à ceux de Miss Croft. Votre mission est claire : retrouver le docteur Kirk, identifier exactement la nature de ses recherches et y mettre un terme définitif ! Cependant, avant de vous lancer définitivement dans l'action, réfléchissez bien à une question : qui est le chasseur, qui jouera la proie ? A vos dépens, vous risqueriez ainsi d'apprendre que les apparences peuvent parfois être trompeuses car, à chacun de vos pas, un piège aussi

Dès les premières scènes, vous sentirez que quelque chose ne tourne pas rond dans ce laboratoire. Le danger rôde, mais de quelle nature est-il exactement ?

redoutable que vicieux se referme lentement sur vous. Ne percevez-vous pas déjà le bruit strident que produisent des griffes raclant le sol. Non ? Quel dommage...

INNOVATIONS ET NATURE HOSTILE

Voici donc enfin la dernière production de Shinji Mikami, le père des Resident Evil, le créateur de nos plus beaux cauchemars ludiques. Souhaitant délaisser pour un temps les zombies, les développeurs de Capcom ont ici cherché à estomper l'effroi pur afin de privilégier le stress. Pour y parvenir, l'emploi de dinosaures semblait le plus approprié. En effet, la plupart de ces êtres puissants et véloces, dont l'unique regard suffit à vous glacer le sang, comptent parmi les plus redoutables prédateurs ayant foulé la Terre. Plus que des espèces disparues, les vélociraptors et autres tyrannosaures rex représentent de véritables machines à tuer. Plus effrayants que nos pauvres petits pitbulls actuels en tout cas. Cependant, il ne suffisait pas de changer de monstres pour pouvoir se permettre de dépayser réellement les joueurs aimant frissonner le Dual Shock à la main. Contrairement au style de représentation graphique de Resident Evil, les développeurs ont donc opté pour l'utilisation d'environnement en 3D intégrale, tout en gardant un système de caméras semi-fixes. Ainsi, malgré l'apparition de

Les Pachycéphalosaures attaquent en mettant en avant leur crâne proéminent. Lents mais excessivement puissants, méfiez-vous-en comme de la peste.

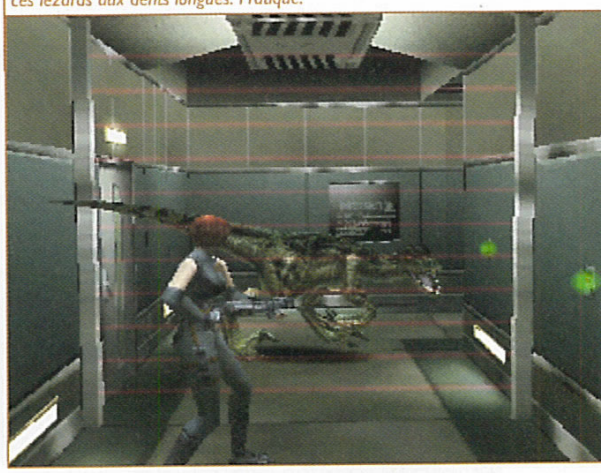
FICHE TECHNIQUE

GENRE	SURVIVAL/HORROR
EDITEUR	CAPCOM
DEVELOPPEUR	CAPCOM (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON COMMENCE À FUIR DEVANT LES EFFRAYANTS DINOS.

travellings (la caméra vous suit mais reste fixée sur des rails imaginaires), il n'est pas possible d'effectuer des rotations et encore moins de se glisser dans une vue subjective. Certains risquent d'être déçus mais ce système garde toutefois deux avantages majeurs : tous les angles ont été étudiés de manière à faire monter l'angoisse et la mise en scène devient, de ce fait, beaucoup plus cinématographique que dans un Silent Hill, par exemple. Suivant cette logique, les angles morts seront nombreux et vous devrez alors tendre prudemment l'oreille afin de savoir si un quelconque danger se dissimule derrière le coude d'un couloir. A ce niveau, les développeurs de Capcom maîtrisent parfaitement leur sujet et vous devrez perpétuellement maintenir vos sens en éveil pour éviter les mauvaises rencontres. Parmi les autres bonnes surprises, apprenez qu'il vous sera parfois demandé de choisir entre deux actions possibles. Par exemple, vers le début de l'aventure, vous aurez le choix entre accompagner Gail ou Rick, dont les opinions sur la situation divergent. Ce type de décision, bien qu'assez rare au final, apporte la possibilité de vivre la mission sous différents éclairages et, même si le scénario ne s'en trouve pas bouleversé, l'agencement de certaines scènes évoluera en conséquence. Bien sympa en tout cas. Si nous continuons dans le chapitre des innovations apportées au genre, on remarquera aussi le souci du détail mis en œuvre afin de rehausser le degré de réalisme du jeu. Ainsi, une fois sérieusement blessée, Regina verra sa démarche particulièrement altérée, mais surtout perdra son sang. Une fine traînée viendra alors maculer le sol et, surtout, ces hémorragies pourront vous mener rapidement à la mort si vous ne parvenez pas à les arrêter à temps. Bien stressant si vous ne possédez pas les bons sérums à ce moment. Grâce à la réalisation en 3D, l'interaction avec les différents éléments du décor a aussi été accentuée. D'un rageur coup de queue, un vélociraptor pourra alors vous projeter un meuble au visage. Si vous êtes chanceux, vous n'effectuerez qu'une petite chute, mais prenez garde car il se pourrait aussi que vous lâchiez votre arme ! Autant vous dire que, devant de tels prédateurs, tout être désarmé devient aussi fragile qu'une vulgaire feuille de papier jetée dans un brasier. Enfin bon, vous me comprenez, l'essentiel est de vite courir ramasser son bien. Le fait qu'une simple pression sur une touche de la manette suffise à se retourner instantanément étant, à ce niveau, clairement le bienvenu. Notons aussi un jeu d'éclairage du plus bel effet et des bruitages d'excellentes factures qui rendraient presque vivants vos affreux adversaires au sang froid.

Le combat contre le terrible T-Rex est techniquement magnifique.

Les barrières électriques constituent un barrage infranchissable pour ces lézards aux dents longues. Pratique.



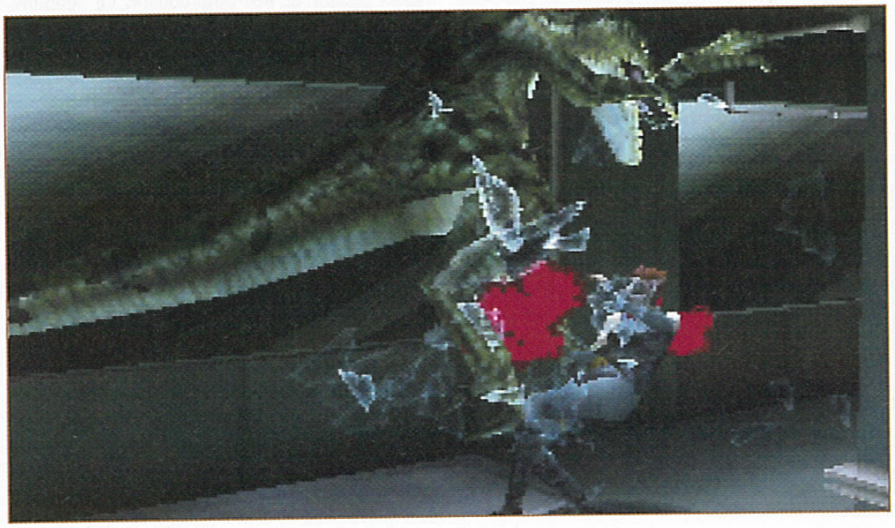
ANNONCÉ COMME LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE, DINO CRISIS DÉÇOIT

DES DINOSAURES PLUS VRAIS QUE NATURE

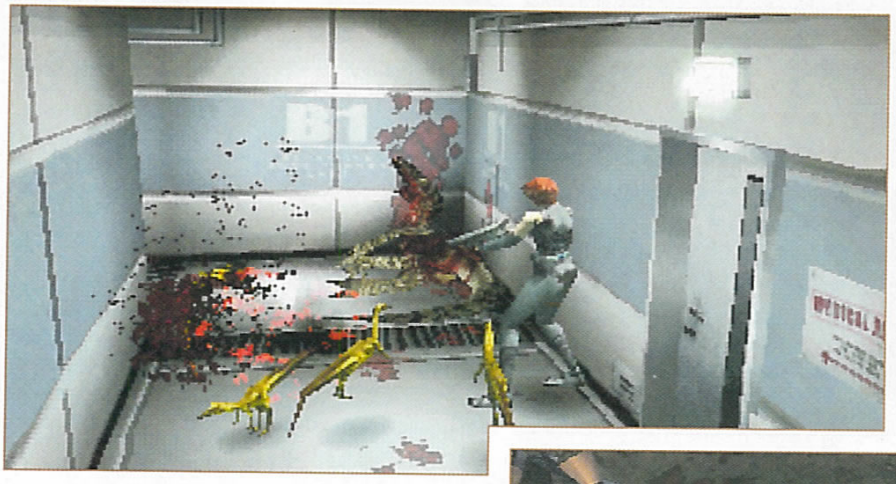
Le Tyrannosaure tentera par tous les moyens de happer la charmante Regina. L'héroïne, pas la pizza bien évidemment.

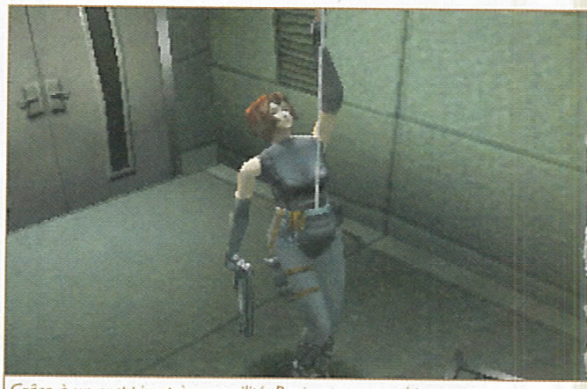
DES GRIFFES MAL AIGUISÉES

En somme, on retrouve beaucoup de nouveautés en terme d'habillage, un lot assez conséquent d'innovations de gameplay mais pourtant, après avoir arpenté de longues heures les coursives du laboratoire, nous ne pouvons que tirer



■ *Si les développeurs de Dino Crisis ne sont malheureusement pas parvenus à donner naissance au grand jeu que nous espérions tous, ils ont tout de même réussi à créer les dinosaures les plus réalistes jamais vus sur console ! Stupéfiants de vélocité et de férocité, ces massifs sauriens se meuvent avec une agilité absolument incroyable. Admirable aussi d'observer leurs attitudes et poses préparatrices aux attaques. Dommage que ces attitudes soient systématiquement les mêmes. On aurait aimé plus de variété... tout comme pour les dinosaures. Les raptors semblent avoir bouffé tout le monde ici, même leurs congénères dino...*■





Grâce à un grappin et à son agilité, Regina pourra se hisser jusqu'en haut dans les conduits d'aération.

ATTENTION DANGER !

■ *Lors de certaines scènes, un incident interviendra brusquement, vous mettant dans une situation périlleuse. Au bas de l'écran, le mot « Danger » clignotera alors et vous n'aurez que quelques secondes pour vous dépêtrer du péril encouru. Malheureusement, une fois de plus, même si l'idée est bonne, voire excellente, il suffira d'appuyer comme un forcené sur les touches du pad pour s'en dépêtrer. Trop facile et, à nouveau, l'attitude à adopter paraît plus que mécanique. Un peu plus de subtilité n'aurait pas fait de mal.* ■

N'allez pas croire que ma pauvre décharge de plomb va ralentir ses deux prédateurs. Deux secondes plus tard, j'étais mort !

Lorsqu'ils meurent, les Vélociraptors veillent à ce que leur sang s'écoule proprement.

un constat mitigé : Dino Crisis n'est pas un jeu flippant, et pas vraiment stressant non plus ! Plusieurs éléments contribuent à cette déception. En premier lieu, il paraît évident que les développeurs ont trop voulu approcher le rendu cinématographique. Ainsi, la plupart des passages introduisant de nouveaux dinosaures, ou prévus pour effrayer le joueur, sont présentés sous forme de cut-scenes (courtes séquences « narratives « où vous perdez le contrôle du jeu). Bien évidemment, un tel effet désamorce complètement les effets de surprise. Prenons un exemple révélateur. Vous vous situez dans un ascenseur lorsque, tout à coup, la musique s'intensifie, deux bandes noires viennent réduire l'écran (les fameuses cut-scenes). Vous sentez alors qu'un danger est imminent, mais comme si cela ne suffisait pas, la caméra se fige, montrant désespérément le plafond de la cabine. Ok, c'est bon, pas la peine de s'appeler Paco Rabane pour comprendre qu'un vélociraptor va surgir à cet endroit précis ! Résultat, avant même de voir la moindre écaille du bestiaux, vous serez sur vos gardes, prêt à ouvrir le feu. Degré de surprise : - 12 sur l'échelle de la flippette ! Et ceci ne constitue qu'un exemple parmi tant d'autres. Au final, les apparitions des monstres sont bien trop classiques (dans le genre, vous les rencontrerez assoupis dans un couloir), et vous semblerez parfois plus les surprendre qu'eux ne le feront durant tout le jeu. En outre, en mode Normal, après vous être amusé deux secondes à épuiser les chargeurs de vos quelques armes sur nos amis les dinos (il existe très peu d'armes différentes, même si vous pourrez les faire évoluer au fil de l'aventure), vous comprendrez rapidement que ces redoutables lézards sont beaucoup trop puissants pour vous. Question de réalisme ? Oui probablement, mais véritablement frustrant, surtout que cet élément incite à passer son temps à fuir et à abaisser les dizaines de barrières électriques qui vous serviront à bloquer la progression des sauriens. En fait, excusez le terme barbare, Dino Crisis est le premier Esquival/Horror ! Le problème, avec ce principe, vient de son aspect lassant et peu passionnant. Le cheminement du jeu devient alors automatique : je vois un dinosaure, je l'attire, hop je le feinte, je cours, je cours et j'ouvre la porte. Lorsque vous aurez effectué 225 fois cette technique, la tension des premières courses s'estompera malheureusement très vite. La routine s'installe alors... Et Dino Crisis ne laissait vraiment pas présager semblable situation il y a quelques mois.

SPECTACULAIRE MAIS TROP PRÉVISIBLE

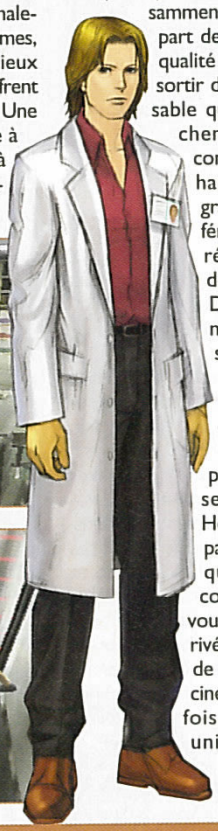
Un autre problème surgira lorsque vous aurez à affronter plus d'un dino à la fois : vous relevez ! Cela peut paraître stupide mais, balancée (le féminin est pour Regina... on s'y fait, ne vous inquiétez pas) de toutes parts, perpétuellement giflée par les queues de vos adversaires, vous perdrez excessivement rapidement votre vie. Alors, si vous avez eu la lumineuse idée de vous faire attraper dans un coin, un conseil : lâchez la manette et allez

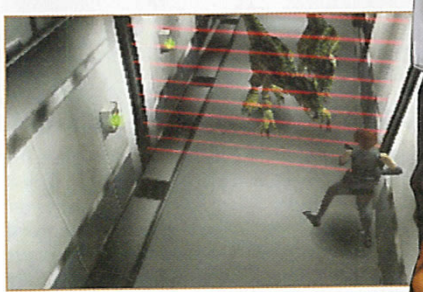
boire un verre, car vous êtes déjà virtuellement décédée ! Dans le fond, Dino Crisis pèche vraiment par manque de variété, aussi bien dans son esthétique qu'en ce qui concerne le déroulement de l'action. Du béton et de l'acier, voici ce que vous découvrirez tout au long de votre aventure. Vive le laboratoire de l'île Ibis ! Franchement, même si on imagine que leur modélisation doit être assez complexe en 3D, pourquoi ne pas avoir intégré plus de scènes en extérieur ? En effet, mis à part quelques rares passages furtifs à ciel ouvert (de loin les meilleurs, qui plus est), tout se déroule sans que l'on aperçoive la lumière naturelle. Oppressant peut-être, mais pas vraiment dans le bon sens du terme. Surtout que, vous en conviendrez, il serait plus normal de croiser des dinosaures en lisière de forêt ou dans une prairie, plutôt que dans des couloirs bétonnés. Enfin, bon, moi ce que je pense vous savez... Pourtant, le plus regrettable dans tout cela reste que les actions se révèlent beaucoup trop répétitives et figées. Par exemple, un dino apparaîtra toujours au même endroit et adoptera à peu près la même réaction à vos attaques. Ainsi, si vous n'avez pas exterminé tous les sauriens qui s'y trouvaient, lorsque vous retournerez dans une salle dans laquelle un Vélociraptor avait surgi lors de votre premier passage, eh bien il en sera de même la seconde fois, troisième fois, quatrième fois, cinquième fois, et si vous me permettez, j'arrêterai là l'énumération. Pour ceux qui possèdent un peu de mémoire, le jeu devient vite très prévisible et donc, corollaire logique, rapidement ennuyeux. Finalement, en ce qui concerne les habituelles énigmes, même s'il faut reconnaître qu'elles sont mieux conçues qu'à l'accoutumée, ces dernières souffrent toujours et encore d'un manque de variété. Une porte hermétique, des clés à trouver, un code à former ou des conteneurs à déplacer, voici ce à quoi vous devez vous attendre en ordre général. Mais bon, nous avions vu bien pire...

Le vol silencieux des Ptérodactyles est vraiment piégeur. Restez toujours sur le qui-vive.

AMERE DÉCEPTION

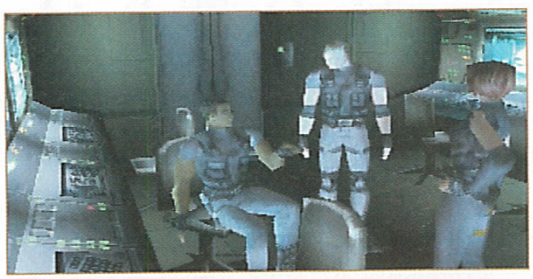
Le jugement pourra paraître sévère, il n'est pourtant que réaliste et juste. Surtout lorsque, comme nous, vous avez pu finir de long en large Resident Evil 3 - un chef-d'œuvre - qui arrivera tout début 2000... La comparaison devient aussi automatique que nécessaire. Vous attendiez fermement ce titre ? Et moi donc ! Attirant et ambitieux, Dino Crisis l'était incontestablement. Peut-être trop, justement. En effet, lorsqu'on connaît le niveau d'excellence des meilleurs titres du genre tels que les Resident Evil et Silent Hill, difficile de se contenter d'un titre particulièrement répétitif, où la peur est maladroitement désamorcée. Et puis, le scénario est vraiment trop plat et prévisible pour pouvoir créer une atmosphère suffisamment prenante. Désormais, la plupart des jeux atteignent un niveau de qualité technique remarquable. Pour sortir du lot, il devient donc indispensable que les développeurs se penchent plus sérieusement sur le contenu des histoires qu'ils souhaitent nous narrer. C'est en grande partie là que réside la différence entre un bon titre et une réalisation sans âme. A l'image de son modèle hollywoodien, Dino Crisis est un produit commercial dont les superbes dinosaures jouent les stars. A côté de cela, rien de saisissant. Shinji Mikami et son équipe n'ont commis qu'une erreur : croire qu'une recette ayant fait ses preuves au cinéma pouvait, à elle seule, faire un bon jeu vidéo. Heureusement, l'erreur ne s'est pas répétée pour Resident Evil 3, qui nous a véritablement conquis. Seul problème : aurez-vous la patience d'attendre son arrivée ? Sinon, et si vous avez rêvé de Jurassic Park après sa sortie au cinéma, Dino Crisis restera toutefois pour vous une expérience unique, intense et périlleuse. L'amour est aveugle dit-on. Peut-être est-ce suffisant ici ?





LE SYSTEME DE FLECHES ENDORMANTES

■ *Disparus depuis plus de 65 millions d'années, nos amis à écailles luisantes et à redoutables mâchoires nous reviennent en pleine forme. Résultat immédiat, vous ne pèserez pas bien lourd avec vos armes de base, surtout que la plupart des dinos sont beaucoup trop rapides pour vous. Il faudra alors confectionner des flèches soporifiques, histoire de calmer les ardeurs de vos adversaires. Deux solutions se présentent à vous : les abattre durant leur sommeil (il n'y aura vraiment pas de quoi faire le fier) ou profiter de leur malaise pour vous échapper. Finalement, vous comprendrez vite que la meilleure idée reste de fuir.* ■



UNE RÉALISATION DE QUALITÉ POUR UN TITRE TROP VITE LASSANT

POUR QUEL PUBLIC ?
Les mordus de Jurassic Park ne devraient pas trop se sentir dépaysés.

DINO CRISIS - 369 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **6** Les couloirs sombres et pas toujours très détaillés se succèdent à perte de vue.

MUSIQUE ET SON — **6** Des bruitages convaincants, mais des musiques plutôt anodines.

DURÉE DE VIE — **6** Une course poursuite que les amateurs du genre devraient finir en quelques après-midi.

ORIGINALITÉ — **5** Un genre plus vraiment original, et un scénario archi éculé.

JOUABILITÉ — **7** Regina répondra bien à vos injonctions, mais vous n'aurez pas grand-chose à faire.

TECHNIQUE — **7** Bien que perfectible, le moteur 3D reste de qualité. Une superbe modélisation.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Bien réalisé mais pas vraiment angoissant, le jeu déçoit surtout par la répétitivité des actions qu'il impose. Les dinosaures sont effrayants mais, vu qu'on passe son temps à les éviter, finalement, on s'ennuie. Un titre qui manque de rythme et d'un scénario digne de ce nom.

LE COMPARATIF : BIEN MOINS BON QUE LA SÉRIE DES RESIDENT EVIL, MAIS PLUS ABOUTI QU'HARD EDGE.

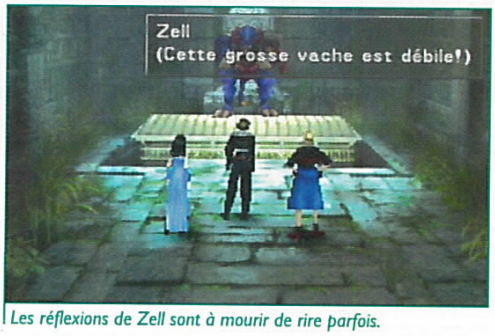
Par Dave Martinyuk

Il est des séries mythiques dont on attend le nouvel épisode avec, à chaque fois, le même sentiment d'excitation mêlé d'appréhension. La déception, dans ces conditions, n'est pas quelque chose d'envisageable. Et puis le jeu arrive, on y joue, et c'est la révélation, une fois de plus...

FINAL FANTASY VIII © 1999 SQUARE CO. ALL RIGHT RESERVED

FINAL FANTASY VIII

EDITEUR : SQUARE - DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99



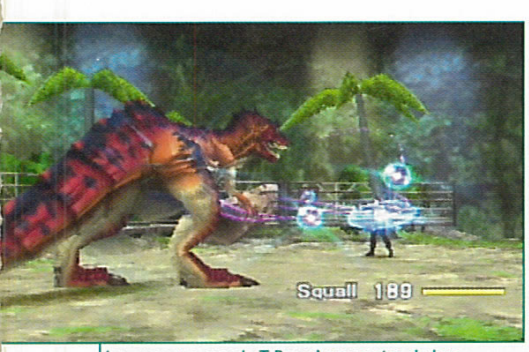
Les réflexions de Zell sont à mourir de rire parfois.

Après avoir déferlé sur le monde avec FF VII, le tsunami Square balaie une nouvelle fois tout sur son passage. Final Fantasy VIII... Le titre est plein de promesses, et lorsqu'on sait qu'il les tient à peu près toutes, on ne peut que se réjouir. Avec ce titre, Square a voulu mettre l'accent sur la trame compliquée et riche des sentiments humains. C'est un concept sous-jacent à la série depuis ses tout débuts, en 87, mais elle atteint ici une sorte d'apothéose à laquelle les plus sensibles d'entre vous – et j'ai envie de dire les plus humains – ne peuvent pas être insensibles. Si l'amour reste un grand mot, que j'hésite à utiliser pour parler du thème principal de FF VIII, je ne prends guère de risques en utilisant, à sa place, le mot plus nuancé mais tout aussi beau de romance. Les thèmes de l'amitié et de la famille sont également abordés ici. Les protagonistes de cette fantastique aventure tissent une toile invisible entre eux, et les fils qui la composent sont chargés de toute la force de leur personnalité. Seifer, Edea, Squall, Linoa, Julia, Laguna... Qui aime qui dans cette histoire ? Et quelles seront les conséquences de leurs actes ? FF VIII fait presque figure de roman, passionnant, les pages du livre étant ici remplacées par les sillons des CD. Et comme pour tous les bons livres, une fois la première page tournée, il devient impossible de s'arrêter...

Résultat des examens de passage du SeeD. Manifestement, Zell a été reçu...

FICHE TECHNIQUE

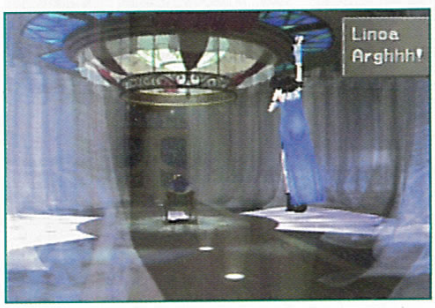
GENRE	JEU DE ROLE
EDITEUR	SQUARE
DÉVELOPPEUR	SQUARE (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO (DOLBY SURROUND)
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS EN ETES À 5 % (MAXI) DU PREMIER CD.



La rencontre avec le T-Rex n'augure rien de bon. A moins d'être très bien préparé, il vaut mieux fuir.

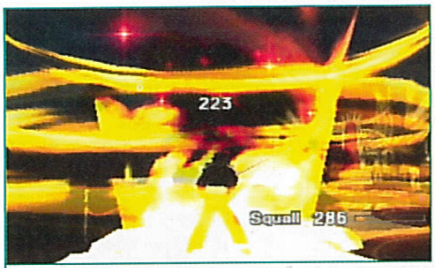
UN ÉPISODE ORIGINAL

On le sait, Square maîtrise parfaitement le côté « épique » d'une histoire. Les grands événements, les actions d'éclat sont légion dans les Final Fantasy, et cela reste un bonheur pour nous autres joueurs. Avec FF VIII, le constat reste le même, mais les personnages sont ici mis au premier plan. L'abandon du style graphique « enfantin », propre aux premiers épisodes, permet – c'est un premier point - de découvrir ici des héros plus « réalistes ». Leur personnalité bien affirmée fait que l'on s'attache à eux, ou bien, au contraire, que l'on s'en désintéresse quelque peu (dommage que seuls Squall et Linoa, dans la seconde moitié du jeu, monopolisent un peu sur eux toute l'attention). Il est intéressant de voir de quelle façon chacun d'entre eux évolue, au-delà de la trame générale du jeu et de tout ce qu'elle vous invite à vivre. Le scénario de FF VIII, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, met en scène des élèves de l'université militaire de Balamb, qui partent s'opposer aux projets d'invasion de Galbadia. Ce pays, administré par un président ayant manifestement la folie des grandeurs, devient une menace grandissante pour tous, surtout lorsque la sorcière Edea commence à être elle aussi de la partie. L'esprit du jeu se situe à mi-chemin entre l'enfance et le monde adulte. Il ne faut pas oublier que les héros, pour la plupart, ont ici moins de 20 ans. On se surprend à sourire à certaines de leurs réflexions, mais le jeu, s'il se veut parfois léger, ne tombe jamais dans la niaiserie. Vous pouvez être rassuré…



Linoa n'est pas ce qu'on peut appeler une fille timide. Avec Squall, elle prend les devants.

Les événements marquants du jeu, vous allez les vivre vous-même et il vous appartient de les découvrir. Nous ne sommes pas là pour gâcher votre plaisir (et croyez-moi, il y a des révélations retentissantes pendant l'aventure). Pour tout ce qui concerne les systèmes de jeu, en revanche, certaines précisions peuvent être les bienvenues. Pour dire la vérité, le système de menus de FF VIII se révèle assez compliqué dans un premier temps. Si l'utilisation de la magie reste assez facile à comprendre – vous pouvez voler des sorts à vos ennemis pour les stocker ou bien les relancer immédiatement – c'est davantage la gestion des capacités de vos personnages qui demande une certaine attention. En fait, les Guardian Force (GF) que vous trouvez ici sont des créatures à part entière, avec leurs propres points de vie. Il faut vous en équiper pour avoir accès à de nouveaux menus (voler, magie, objets…), sous peine d'être limité à la simple option « attaquer ». Les GF ont une liste de capacités qu'ils peuvent apprendre, en gagnant eux-mêmes de l'expérience. Enfin – et c'est là qu'il faut suivre - il est possible d'associer un pouvoir magique à une statistique. Par exemple, le sort soin à vos points de vie. Et plus vous aurez de sorts de soin (maximum : 100), plus vos points de vie vont se développer. De même, vous pouvez choisir de devenir plus puissant en attaque, ou bien plus difficile à toucher et vous occuper de votre défense… Le système est éminemment intéressant mais assez déroutant, surtout pour un néophyte. Maintenant, il est vrai que le jeu vous aide et peut, à votre place, procéder à certains ajustements…



Les sorts magiques sont toujours impressionnants. Et ils font toujours aussi mal.

Bientôt, Squall et ses compagnons vont rêver de Laguna.

SQUALL LEONHART

■ *Personnage masculin central du jeu, Squall est un être assez peu sociable qui parle rarement et garde ses sentiments pardevers lui. Comme il le dit lui-même : « parler, écouter, tout ça ne sert à rien, on est seul au monde ». Avoir un héros tel que lui peut sembler paradoxal dans un jeu qui base une grande partie de son intérêt sur l'échevau des relations amoureuses. Et pourtant, ce personnage froid et distant n'est jamais antipathique. Sa jolie figure aidant, on s'habitue à son humeur maussade qui, fort heureusement, disparaît quelque peu à mesure que l'aventure se développe. De plus, on lui doit certaines des remarques les plus amusantes du jeu, ce qui prouve qu'il possède tout de même un certain sens de l'humour. Squall est typiquement le genre de personnage qui pourrait citer Oscar Wilde en disant à Linoa : « On devrait toujours être amoureux, c'est la raison pour laquelle on ne devrait jamais se marier ».* ■

Voici une des super attaque les plus euh… originales du jeu. Jugez.

ZELL DINCHT

■ *Zell est sans aucun doute la tête brûlée du groupe. Ses coups de poing sont rapides, tout comme peut l'être sa langue, et il lui arrive parfois de dire des choses qu'il regrette tout de suite après. D'un tempérament fougueux, Zell est prêt à relever tous les défis, et ce avec le sourire narquois propre à ceux qui se sentent déjà vainqueurs. S'il se révèle hardi en toutes occasions, Zell n'est pas non plus un être irréfléchi. Il accepte les ordres sans discuter – ce n'est manifestement pas un meneur - et connaît les limites imposées par son code de conduite. Il n'empêche : si une action d'éclat lui permet de faire le fier pendant quelques instants, il saisit l'occasion à bras le corps et profite de l'instant présent. Un personnage définitivement attachant et qui possède, de surcroît, une super attaque aussi originale que meurtrière.* ■

JEU OU ART ? FFVIII EST UN AMAGALME DES DEUX

En blanc, ce que pense Laguna. En gris, ce que se dit Squall, alors qu'il nage en plein rêve…

LAGUNA LOIRE

■ *Plus âgé de dix ans que Squall (il a 27 ans), Laguna apparaît pour la première fois à Zell, Squall et Selphie, lors d'un rêve. On apprend petit à petit l'histoire de ce soldat Galbadien qui veut devenir journaliste, et l'on est constamment étonné par ses grandes qualités humaines. Involontairement drôle (car maladroit) et toujours optimiste, Laguna n'a qu'un défaut : il n'a pas le sens de l'orientation et se perd souvent. Ses deux compagnons de voyage, Kiros et Ward, le suivent donc malgré eux dans bien des mésaventures… Laguna est amoureux d'une jeune femme du nom de Julia, laquelle, de son côté, ne semble pas non plus insensible à ses charmes. A côté de l'intrigue principale ayant pour protagonistes Squall et Linoa, la trame des sentiments de Laguna prend, elle aussi, tout au long du jeu, de l'importance. Et l'on s'étonne à s'attacher toujours davantage à tous ces couples en devenir…*■

PARFAIT ? NON. INCONTOURNABLE ? OUI.

FF VIII est réellement novateur. Votre niveau dépend des examens que vous réussissez à passer avec succès (c'est aussi grâce à ça que vous touchez de l'argent) ; il n'y a pas ici d'armures ou de protections physiques (juste des sorts) ; vous ne possédez qu'une seule arme de base que vous pouvez améliorer grâce à des objets spéciaux ; le niveau de vie des ennemis est lié au vôtre (inutile donc de combattre du menu fretin pendant des heures pour devenir surpuissant)… Square a tenté de simplifier quelque peu le jeu pour toucher un plus large public – même si, je le répète, tout n'est pas immédiatement facile à comprendre – mais il s'est également donné pour tâche d'innover. Et il faut avouer que c'est assez réussi même si, de ce côté, les points de vue sont quelque peu partagés.

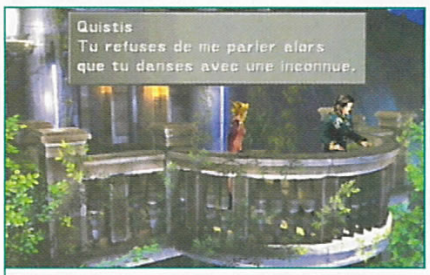
D'un point de vue purement technique, FF VIII est un véritable bijou qui fait honneur à la PlayStation. Comment ne pas s'émerveiller de la puissance des invocations et des cinématiques de ce jeu d'exception ? C'est tout simplement impossible. On regrettera juste que la version française, en 50 Hz, soit quelque peu « écrasée » et que les chargements disques, entre les écrans de jeux, soient aussi fréquents. Ils ne sont certes pas bien longs (moins de cinq secondes) mais on ne peut s'empêcher de s'impatienter parfois. Sorti de là, c'est du tout bon, vraiment, et pour une fois, les femmes risquent de s'intéresser de près à cette aventure hors du commun, pour peu qu'elles aient la bonne idée d'essayer de commencer à jouer. Un titre pour tous les âges, tous les sexes et dont le thème se veut universel… Square aurait-il enfin réussi à conquérir le monde ? Il est bien parti en tout cas…

Manifestement, entre Caraway et sa fille, ce n'est pas l'entente cordiale…

ABUS DANGEREUX

Contrairement à FF VII, dans lequel étaient présents de nombreux « mini-games » (souvenez-vous, le golden saucer), FF VIII met l'accent sur un seul jeu. Mais quel jeu ! Ce dernier est, en fait, un jeu de cartes auquel vous pouvez jouer à n'importe quel moment, tout au long de l'aventure (il suffit d'aller voir un personnage et d'appuyer sur le bouton « carré » ; s'il désire vous affronter, la partie est engagée). Son principe, assez obscur au début, devient peu à peu limpide. Tout d'abord, il faut savoir que vous récupérez des cartes de différentes façons : 1) en discutant avec certaines personnes, 2) en combattant des ennemis, 3) en transformant des monstres en cartes (grâce à Quetzacoatl) ou bien 4) en réussissant à battre un adversaire à ce fameux jeu de cartes, justement. L'affrontement se déroule sur un plateau de 9 cases. Chaque participant pose tour à tour une carte. Sur cette dernière, il y a 4 chiffres, en haut à gauche. Ils correspondent aux valeurs des différents côtés de la carte, le but étant de la placer à proximité d'une carte adverse de moindre valeur. Cette dernière se retourne alors et devient de votre « couleur ». Tout cela peut paraître un peu compliqué lors des premières parties, mais on s'y fait assez vite. Il y a aussi l'élément de la carte à prendre en compte (ex : Ifrit = feu) qui peut procurer des avantages ou des inconvénient suivant le type de terrain sur lequel vous la posez (élément feu sur terrain de glace = malus de 1 point)... Bref, il faut jouer pour saisir certaines subtilités mais les récompenses - certaines cartes vous permettent de gagner des objets rarissimes (qui peuvent eux-mêmes servir à la création d'armes) - vous incitent à défier un nombre croissant d'adversaires. Ajoutez à tout ceci quelques variantes au niveau des règles (rien de compliqué, rassurez-vous) et la possibilité de collectionner des

dizaines et des dizaines de cartes différentes (elles sont divisées en trois grands groupes : cartes monstres, Guardian et personnages) et vous avez là un « mini-jeu » grand par la passion, presque la dépendance, qu'il procure. Le destin du monde, les beaux sentiments, tout ça n'a plus guère d'importance lorsqu'on est plongé dans une partie...



Ne sent-on pas ici une pointe de jalousie ?

LES GUARDIAN FORCES

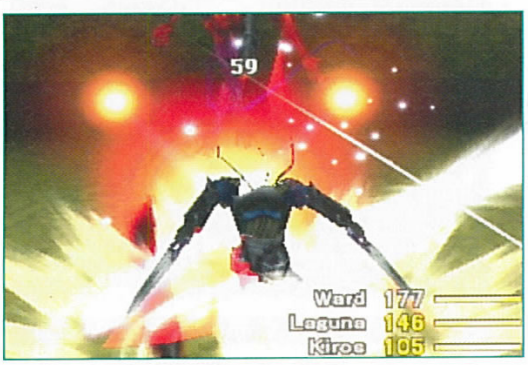
Consacrer un (petit) paragraphe à ces créatures mystiques que sont les Guardian Forces ne paraît pas de trop, même si nous en avons déjà quelque peu parlé auparavant. Puissantes, les GF le sont. Indispensables aussi. Si elles n'étaient pas bornées à vivre dans leur petit monde, elles pourraient sans doute, à elles seules, terminer le jeu à la place des personnages. Mais non, il faut les combattre et les asservir pour qu'elles consentent à faire quoi que ce soit, donc bon... Vous pouvez traverser, disons, la première moitié du jeu, en vous occupant en dilettante des associations magiques (voir plus haut), mais cela devient impossible par la suite. Les GF possèdent toutes des caractéristiques différentes, et chacun en trouvera dans le jeu qui lui paraîtront indispensables, alors que d'autres ne l'intéresseront que moyennement. C'est une question de style. Dix-neuf GF sont présentes dans le jeu, chacune d'entre elles étant plus ou moins bien cachée (vous en récupérez obligatoirement certaines, mais pouvez passer à côté de beaucoup d'autres). Il y a Ifrit, Shiva, Taurus, Nosferatu, Carbunkle (renommé ici Ahuri (!)), Bahamut, Cerbere, Alexander, Phenix, Pandemonium... Tout comme dans FF VII, leurs invocations donnent lieu à des scènes de toute beauté que l'on ne se lasse pas de revoir (à moins de les utiliser tout le temps, ce qui n'est pas conseillé). N'oubliez jamais de « valider » vos GF lorsque vous changez de personnage. Un GF qui n'est pas utilisé ne gagne pas de points d'expérience, ni de points de combat. Il n'évolue donc pas, ce qui, avouez-le, est plutôt dommage. Enfin, dernier conseil, n'hésitez pas à faire apprendre à vos GF la caractéristique « Turbo » le plus tôt possible. Pendant les combats, en appuyant rapidement sur la touche « carré », vous pourrez ainsi lancer des invocations un peu plus puissantes.

Apprenez rapidement à Golgotha l'aptitude « carte ». C'est une nécessité dans le jeu.

Le sort de lévitation vous permet d'éviter les attaques au sol meurtrières des frères taureaux.

LINOA HEARTILLY

■ *La fille du major Caraway, de Galbadia, est une résistante (!) et fait partie d'un groupe appellé « Les hiboux de la forêt ». Enjouée et quelque peu insouciante, Linoa sait néanmoins ce qu'elle veut et elle est prête à tout pour mettre certains de ses plans à exécution. Sa première rencontre avec Squall se fera lors d'un bal organisé à l'université de Balamb. Le ténébreux jeune homme ne se décidant pas à venir la voir, elle ira le chercher pour qu'ils partagent quelques pas, même maladroits, sur la piste de danse. C'est lors de leur seconde rencontre que Squall et Linoa apprennent leurs statuts respectifs - SeeD de Balamb et résistante - et leur association ne se fera parfois pas sans mal (Linoa à Squall : « Tu m'écoutes ? ». Squall, dans sa tête : « Impossible de faire autrement... »). D'abord amoureuse de Seifer, Linoa partagera tout de même beaucoup plus de choses avec Squall. Leurs échanges et leurs sentiments respectifs, tout au long du jeu, s'étofferont de façon étonnante...* ■



POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans de la série, principalement, mais aussi pour tous ceux qui apprécient les jeux de rôle en général.

FINAL FANTASY VIII - 399 F

DESIGN — **9** Persos avec du charisme, invocations superbes, cinématiques qui clouent sur place...

MUSIQUE ET SON — **8** Les musiques sont variées et réussies. Vous pourrez même profiter du Dolby Surround.

DURÉE DE VIE — **8** Comptez entre 40 et 80 h de jeu. Largement de quoi occuper un mois un peu creux.

ORIGINALITÉ — **7** La série perdure, mais les épisodes se suivent sans jamais se ressembler.

JOUABILITÉ — **8** Une interface un peu complexe mais le jeu vous aide constamment.

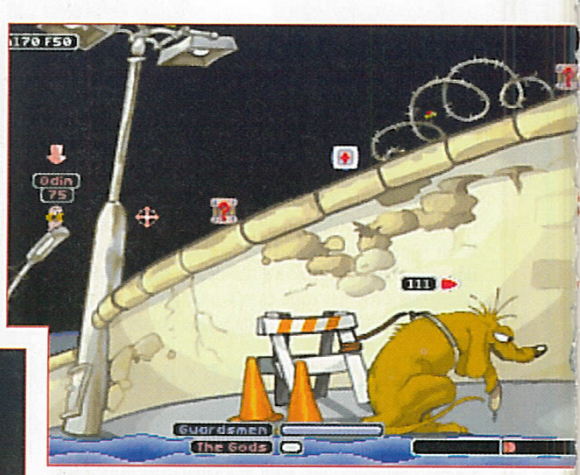
TECHNIQUE — **9** Square sait nous faire profiter de ce que la console peut faire de mieux.

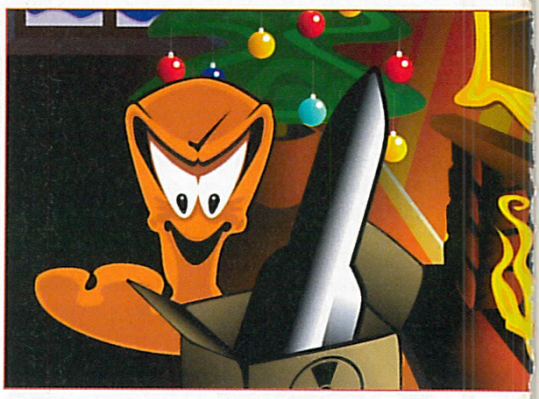
LE COMPARATIF : DU MEME NIVEAU QUE FF7, MAIS TRES DIFFÉRENT

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Avec FF VIII, Square unit les univers du cinéma et du jeu vidéo. Le résultat est bluffant, même pour notre bonne « vieille » PlayStation. On imagine qu'avec la PS2, leurs prochaines réalisations feront partie intégrante d'une espèce de « 7e art ludique » propre au nouveau millénaire.

Par Stéphane Hebert

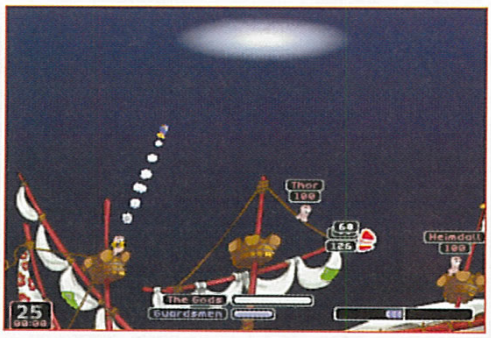
Le ver est décidément un animal plein de ressources. En plus d'être le meilleur ami de l'estomac de l'homme, il réussit aussi à le distraire dans un jeu qui n'a finalement que peu évolué depuis sa première mouture. Miracle marketing ou génie ludique ? La réponse se trouve sans doute quelque part entre les deux.

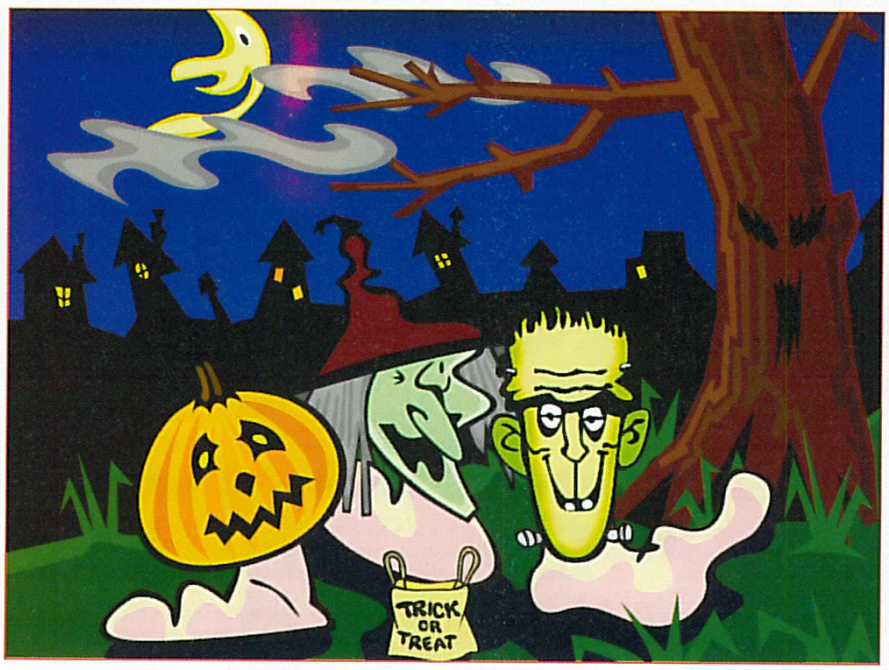




WORMS ARMAGEDDON

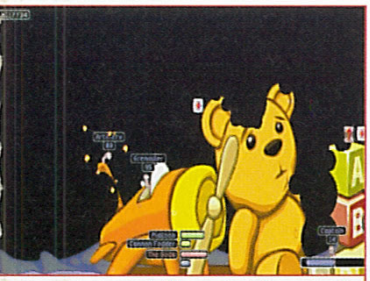
EDITEUR : HASBRO INTERACTIVE
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99



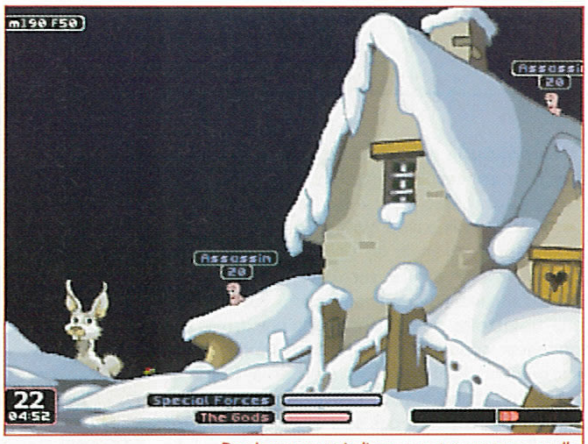


FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/STRATÉGIE
EDITEUR	HASBRO INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	TEAM 17 (GRANDE-BRETAGNE)
NOMBRE DE JOUEURS	4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'ÉCLATE À PLUSIEURS, ON ARRETE EN SOLO.



« Artillery » vient de se prendre une bombe à fragmentation dans les dents.

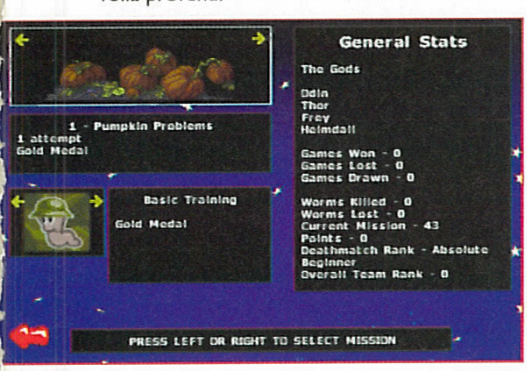


Des barres vous indiquent en permanence quelle équipe se trouve en tête de la partie.

Je ne sais pas pour vous, mais j'ai toujours apprécié les vers. De bière, de vin, de terre, tout est bon dans le ver. D'ailleurs, ne dit-on pas qu'il est toujours bon d'avoir un ver à soi ? Bah, quoi ? Vous ne pensiez tout de même pas échapper aux pitoyables jeux de mots réalisables avec « ver » ? Bon, il est clair que si Team 17, le développeur, avait utilisé des courgettes sauvages comme mascotte, cela aurait mis un terme définitif à tous ces déboires littéraires. Comme me le disait récemment le poète Verlaine : « moi, tous ces vers, ça me donne le vertige… D'ailleurs, je prendrais bien un petit remontant pour la peine, t'as pas un verre ? Au fait, j'aime beaucoup la couleur de tes murs, c'est du vert ? ». Oui, je suis d'accord avec vous, finalement, c'était un gros lourd ce type. Bon, maintenant qu'on a fait le tour des jeux de mots les plus pourris, on va pouvoir y aller l'esprit serein. Worms Armageddon est donc le dernier épisode en date d'une longue série de Worms (le premier a été testé dans le premier numéro de PlayStation Magazine, ça ne nous rajeunit pas), dont la version PC est déjà sortie depuis un bon bout de temps. N'espérez pas que cette adaptation tardive soit pour autant truffée de nouveautés, il n'en existe tout simplement aucune. Vous voilà prévenu.

UN GAMEPLAY RODÉ JUSQU'À L'OS

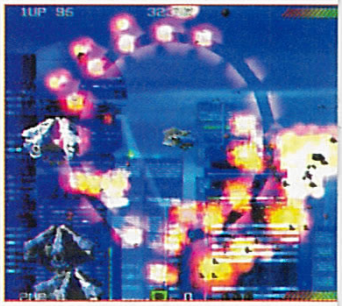
Rappelons rapidement, pour les nouveaux venus, en quoi consiste exactement l'action de Worms. A la tête d'une armée de quatre vers très cathodiques, vous devez affronter d'autres lombrics tout aussi versatiles que vos sbires. Afin de s'entre-déchirer les anneaux dans l'allégresse, vos gars disposent d'un arsenal conséquent et varié. Certaines armes sont prédisposées aux attaques lointaines, comme le mortier, le bazooka, le missile guidé, la grenade ou encore la bombe à fragmentation. D'autres servent aux combats rapprochés, comme la batte de base-ball, le coup de poing de feu ou l'attaque à la Dragon Ball. Une dernière catégorie est également présente, à savoir celle des armes débiles mettant en scène des animaux aussi innocents que ridicules. On citera, en vrac, l'attaque du pigeon malicieux (sorte de missile guidé) ou encore celle du mouton farceur (il rebondit dans tous les coins en ramassant les bonus avant d'exploser). Cette fois, c'est sûr, ils ne connaissent ni l'eau de source, ni les cigarettes extra-light, chez Team 17. En fait, il existe deux manières de se débarrasser des parasites ennemis : soit vous les attaquez jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de points de vie, soit vous vous arrangez pour les faire tomber dans l'eau avoisinant les niveaux. Oui, le ver de combat ne sachant pas nager, il coule avec autant de classe et de distinction qu'un Vulcain danse la polka. O.k., cette comparaison est étrange, mais un peu de méchanceté gratuite n'a jamais fait de mal à son auteur. Du moins, pas tout de suite.



Posez des plates-formes afin de vous déplacer plus facilement.

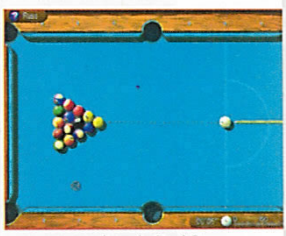
TEAM 17, SA VIE, SON ŒUVRE

■ *A l'instar de ces grands artistes qui ne sont connus, tout à fait injustement, que grâce à un seul tube (Les Musclés, Début de Soirée, etc.), le seul réel succès de Team 17 est, bien évidemment, la série des Worms. Tous formats confondus, nous avons ainsi eu droit à Worms, Worms Reinforcements, Worms 2, The Full Wormage (compilation comprenant Worms Pinball !, jeu de flipper) et enfin Worms Armageddon. Nous sommes d'accord, on est un peu dans le trip du retour de la vengeance 4 mais, après tout, il n'y a pas d'offre sans demande. Il est d'ailleurs frappant de constater qu'à l'heure actuelle, Worms est le jeu d'occasion le plus cher et le plus difficile à trouver sur PlayStation. Ainsi, il est facile d'oublier que Team 17 a également réalisé d'autres jeux, au succès certes bien plus modeste. On parlera ainsi de Night Long, jeu d'aventure futuriste, d'Addiction Pinball, simulation de flipper, d'Arcade Pool 2, simulation de billard, et enfin de X2, shoot them up. Maintenant, ce qui serait super de la part de Team 17, c'est qu'il nous ponde une nouvelle idée aussi géniale que Worms. Je ne sais pas moi… par exemple, un jeu dans lequel vous incarneriez des mouches se livrant une guerre sans merci pour la possession d'un pré rempli de vaches, avec un générateur de bouses aléatoires et plein de sucs gastriques différents en guise d'armes… Enfin, ce que j'en dis, hein…* ■



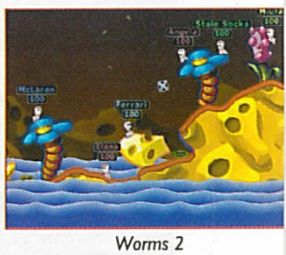
X2

Addiction Pinball



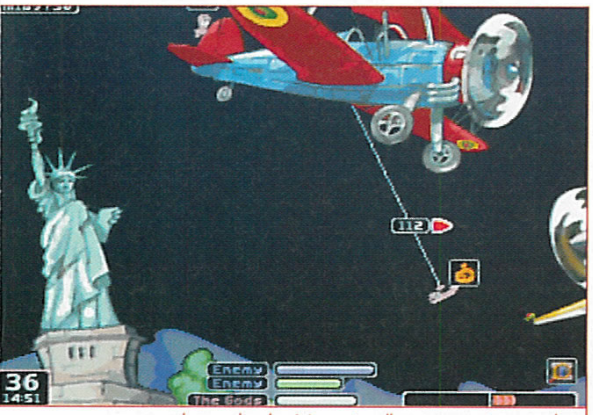
Arcade Pool 2

Worms



Worms 2

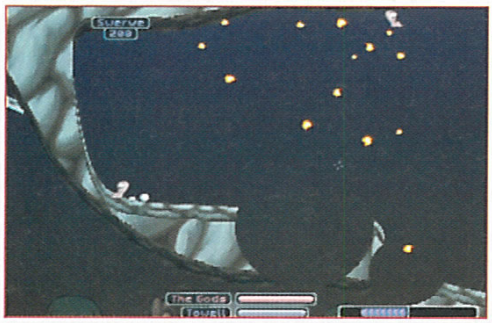
Nighrlong

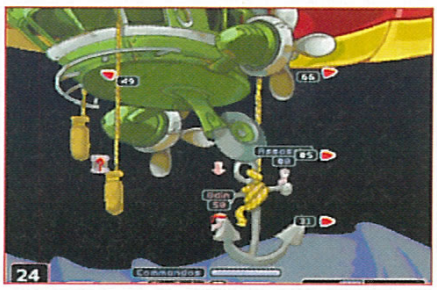


Les cordes de ninja sont malheureusement en nombre limité.

ICI, ON VERMIFUGE GRATIS

La principale difficulté à laquelle vous devrez faire face concerne la gestion de la balistique. Car, à l'instar des jeux vidéo les plus anciens, tout l'enjeu de la partie consiste à doser correctement force et angle de tir de vos armes. Pas toujours évident à faire, surtout que vous ne disposez d'aucune aide pour parvenir à vos fins. Aucune trajectoire ne s'affiche, certaines armes rebondissent contre le décor, d'autres explosent à retardement. Bref, les aléas sont pour le moins nombreux et inévitables. C'est pourquoi on assiste régulièrement à des scènes épiques, durant lesquelles les attaques se retournent contre leur auteur à l'occasion d'un rebond non prévu ou d'une trajectoire mal estimée. Chaque tir ou explosion a pour conséquence de creuser des cratères dans le décor, ce qui permet d'élaborer de vicieuses tactiques afin de bloquer ou de faire tomber vos adversaires dans l'eau. A noter que lorsqu'un ver passe de vie à trépas, il déclenche une explosion qui n'épargne rien de ce qui se trouve dans les alentours. A vous de veiller à ne pas être pris à votre propre jeu, par un système de réaction en chaîne non contrôlée. En effet, il se peut fort bien que le souffle de cette ultime déflagration propulse des mines dans les airs, ces dernières pouvant alors atterrir et exploser à proximité d'autres unités, amies ou ennemies. Pour peu que les dégâts infligés suffisent à les faire mourir et exploser à leur tour, je vous laisse imaginer le genre de scénario auquel vous pourrez assister.

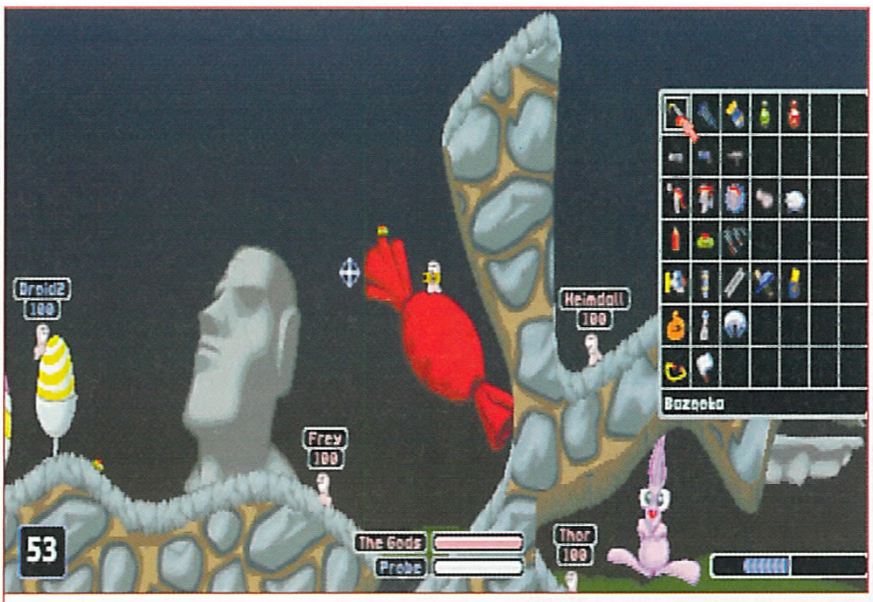




Des décors parfois surprenants et toujours originaux.

MULTIJOUEURS OU RIEN

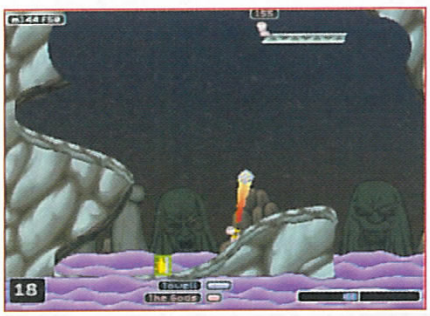
Afin de ne pas vous ennuyer en énumérant une par une toutes les options du jeu, disons, pour résumer, qu'il existe deux grands types de parties : le solo et le multijoueur. Vous trouverez également un mode entraînement destiné à vous mettre le soft en main, ainsi qu'un mode « partie rapide », histoire de commencer à jouer en seulement quelques secondes. Autant vous le dire tout de suite, Worms Armageddon est absolument sans intérêt dans sa version « solo ». Les missions que l'on vous demande de remplir (récupérer tel machin à tel endroit, s'échapper de prison, se battre à un contre une multitude, etc.) sont tout simplement insipides et ennuyeuses à mourir. Pour vous donner une idée, elles sont aussi excitantes à remplir que « Des chiffres et des lettres » le sont à regarder. Non, mais vous avez déjà vu ce truc ? A croire que le public est constamment en état de mort clinique, et je ne dis pas ça parce qu'il est composé de clubs du troisième âge, hein… quoique je me demande si les familles ne les envoient pas à l'émission pour s'en débarrasser discretos, moi, je ne vois que ça. Et puis, c'est plus subtil que de les attacher à un arbre avant les grandes vacances… Mais on digresse, on digresse. Bref, que les choses soient bien claires : Worms Armageddon est un jeu dédié au mode multijoueurs, point à la ligne. A la limite, les parties solos vous serviront d'entraînement et encore, vu le modeste niveau de l'Intelligence Artificielle... On sent que les programmeurs ont volontairement « débilifié » le comportement des cybervers, afin de leur faire commettre des erreurs et de les rendre ainsi plus humains. Mais la sauce ne prend pas. Surtout que ça ne les empêche pas (les vers) de réaliser des coups de folie, que seul un délit d'initié avec le processeur central permet de réaliser. Cependant, contre des joueurs humains, la magie de Worms refait instantanément effet. Quoi de plus drôle que d'insulter ses amis, que de se moquer de leurs attaques manquées ou de stresser en voyant le chronomètre égrener les secondes alors que l'on cherche à sauver sa peau (vous avez un temps limité pour agir) ? Rien. Ici, on nage dans le royaume de la mauvaise foi conviviale et, sur ce point, Worms Armageddon est imbattable.



Armes et gadgets sont à la fois nombreux et débiles.

RÉALISÉ À L'ANCIENNE

Pas besoin d'avoir dix sur dix aux deux yeux pour s'apercevoir de la pauvreté graphique de Worms Armageddon. Les environnements 2D (au nombre de 28) sont assez variés (de plus, un générateur automatique permet de créer des cartes aléatoires par camions entiers), puisque l'on passe sans vergogne de la prison d'Alcatraz aux bateaux pirates, en faisant un détour par des cassettes audio ou des chalets enneigés. Mais il n'empêche que le design est faible, très faible, trop faible pour un jeu qui a mis autant de temps à voir le jour sur notre console. Ainsi, la mer bordant les niveaux est animée de façon pitoyable, mais elle a au moins le mérite de bouger. Ce n'était pas gagné, surtout que le reste des niveaux est aussi figé que Marcel, le renard empaillé de ma concierge. Oubliez les éventuelles animations d'ambiance destinées à égayer un peu l'écran, ce n'est pas à l'ordre du jour. Seuls les vers ont eu la chance de recevoir quelques soins graphiques, puisque chaque arme ou gadget utilisé déclenche une animation originale. Il n'empêche que cela reste très décevant, alors que nos yeux blasés sont habitués aux débauches de 3D et d'effets spéciaux. En fait, on a la désagréable impression que Team 17 s'est gentiment reposé sur ses lauriers. Après tout, pourquoi se casser la tête à innover, tant que les joueurs sont prêts à acheter le jeu ? Lara me fait signe de la poitrine qu'elle est d'accord avec Serge. Car, exceptées les nouvelles armes, le gameplay n'a pas bougé d'un iota depuis le Worms original. Enervant. Et pourtant, malgré toutes ces déceptions, le jeu n'en est pas moins une réussite. En fait, on nage en plein syndrome Bomberman : prenez une idée géniale, saupoudrez-la de poudre aux yeux, blablatez un peu pour créer l'événement et vous aurez dans les mains une suite à succès. On pourrait crier à l'arnaque et, pourtant, on ne peut pas. Car, malgré tout ce qu'on peut en penser, Armageddon remplit parfaitement son rôle : celui d'amuser le joueur et son entourage. Et là, tout est dit.



EXCEPTÉES LES NOUVELLES ARMES, LE GAMEPLAY N'A PAS BOUGÉ D'UN IOTA

Le fait est maintenant établi : les vers n'aiment pas l'eau.

Rien de tel qu'un bombardement aérien pour calmer l'adversaire.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui souhaitent passer un agréable moment avec des amis. À éviter en solo.

WORMS ARMAGEDDON - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **4** C'est pauvre, sans originalité, sans peps, sans surprise quoi.

MUSIQUE ET SON — **8** Les musiques à la Commodore 64 et les voix débiles : on adore.

DURÉE DE VIE — **8** Un gameplay increvable en multijoueurs, insipide en solo.

ORIGINALITÉ — **2** Worms était original. De ce fait, Armageddon ne l'est plus.

JOUABILITÉ — **6** Une certaine prise en main s'avère nécessaire, avant de viser correctement.

TECHNIQUE — **3** Décors et sprites en 2D avec quelques scrollings, point barre.

LE COMPARATIF : AUSSI BON QUE WORMS PREMIER DU NOM

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Worms Armageddon n'apporte que très peu de choses, comparé au Worms original. Design pauvre, technique archaïque, absence de réelle innovation... Pourquoi, alors, une si bonne note ? Parce qu'à plusieurs joueurs, seul Bomberman se révèle aussi amusant.

Par Kendy Ty

Dernier film animé en date des laboratoires Disney, le roi de la jungle va succéder à Mulan. Evidemment, on retrouve le jeu vidéo en parfaite synchronisation de planning avec le long métrage, prévu aussi pour novembre. Quel hasard !

Le jeune Tarzan possède déjà des bras assez musclés pour supporter le poids de son corps !

Cette séquence fait inéluctablement penser à un passage du jeu d'Hercule !

Tarzan © Burroughs/Disney

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE - DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

TARZAN

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	DISNEY INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	EUROCOM (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	FACILE
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	TARZAN FAIT 1,90 M !

Sans vouloir jouer les gros lourds, saviez-vous que Tarzan pose, en problème de fond, la question de l'expérience et des acquis ? L'homme suit-il les prédispositions de ses gènes, pour développer sa personnalité, ou se laisse-t-il influencer par son environnement ? En d'autres termes, l'expérience s'acquiert-elle par les sens ou par notre faculté à rationaliser chaque objet en idée ou théorie ? Profitons-nous d'une part d'innée en nous ? Existe-t-elle vraiment ? Franchement, je n'en sais absolument rien. Et, pour tout vous dire, je trouve cette problématique absolument barbante. En tout cas, cela me permet de commencer mon article sans parler du dessin animé de Walt Disney dont le jeu s'inspire. Et puis Tarzan, tout le monde connaît. On sait qu'il vit de chasse et de bananes, qu'il témoigne une large préférence pour les pagnes en peau de panthère ou de tigre, qu'il possède plusieurs tics comme celui d'hurler comme un dingue tout en se déplaçant de liane en liane... Bref, c'est un gars pas comme les autres. Il aurait sans doute sa place chez nous...

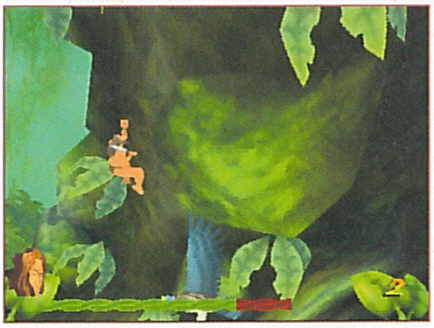
Vous rencontrerez des animaux exotiques parfois pacifiques.

TERRIBLEMENT CONVENTIONNEL

Le jeu suit fidèlement les grandes lignes directrices du scénario du long métrage (prévu pour le 24 novembre dans les salles) de Disney. C'est la raison pour laquelle vous commencerez votre aventure avec un Tarzan en couche-culotte au tempérament très taquin et devrez mettre hors d'état de nuire les différents animaux hostiles qui gêneront votre progression. Un peu comme Jésus sur la route de Rome, sauf que ce dernier ne pouvait se défendre qu'à coups de sandalettes indiennes. Car notre petit enfant sauvage possède

Vous incarnez différents personnages, selon l'intrigue du jeu.

Les fruits vous remettent de la vie ! Quelle classe !



bien plus de ressources que le Seigneur. En effet, il pourra lancer des fruits explosifs (?) sur ses agresseurs ou encore s'élancer de liane en liane. Très en avance sur son temps, Tarzan possède déjà une parfaite maîtrise de la varappe qui lui permet de gravir avec aisance les promontoires en hauteur. Autrement, les parties se révèlent terriblement conventionnelles, avec, notamment, un petit air de déjà-vu pioché du côté d'Hercule. Le but principal étant seulement de franchir les stages et de récupérer des options pour gagner des vies ou activer des niveaux cachés. Rien de neuf donc, au pays de la jungle !

UNE RÉALISATION MADE IN DISNEY

Du point de vue technique, Tarzan profite d'un moteur 3D très reluisant. En fait, l'environnement entier bénéficie d'un traitement en polygones très détaillé même si les textures demeurent assez simples, puisqu'elles reprennent les couleurs des celluloïd de l'animé. Autrement, comme dans Pandemonium, la vue de caméra utilise des routines automatiques selon l'emplacement de votre personnage dans le décor. De ce fait, vous ne pourrez pas déplacer librement votre personnage dans l'espace, à la manière d'un Spyro ou d'un Gex, par exemple. Mais bon, on ne peut pas tout avoir ! Toutefois, il faut reconnaître que cette technique s'avère le meilleur compromis pour rallier le plus large panel de joueurs, puisqu'il conviendra tant aux joueurs débutants qu'aux confirmés. Car ici, pas la peine de s'appesantir sur des touches de réglage de caméras manuelles, celles proposées restent très bien vues. Et puis il y a aussi la prise en main instinctive très confortable, qui apporte à Tarzan un gameplay exceptionnel. En fait, on reconnaît bien là le savoir-faire des titres Disney Interactive en la matière... Bravo !

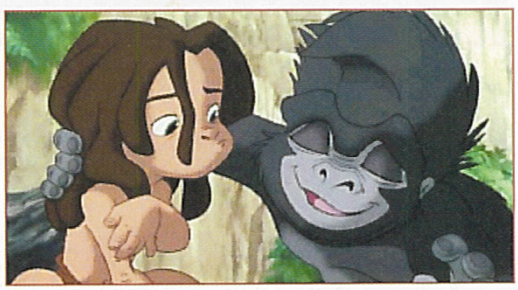
TROP FACILE

Si le principe du jeu s'avère répétitif, en revanche, d'un niveau à l'autre, vous pourrez vous retrouver dans diverses situations ou incarner d'autres personnages comme Jane ou le pote singe de Tarzan. Tantôt vous fuirez à toutes jambes, poursuivi par une horde d'éléphants déchaînés, tantôt vous serez la proie de mandrills survoltés, dans la peau de la très féminine Jane. Mais il faut avouer une chose : bien que le soft soit amusant et attractif, il souffre toutefois d'un niveau de difficulté trop faible pour les as de la manette, qui le termineront en une heure et demi, montre en main. Car Tarzan ne possède que 13 niveaux relativement courts, sans comptabiliser les niveaux secrets, accessibles lorsque vous récupérez 4 parchemins disséminés. C'est pour cela que Tarzan se voit destiné aux plus petits qui rêvent d'aller à Disneyland Paris et qui s'émerveillent de contes fabuleux. Les plus âgés, par contre, y verront une production de qualité captivante mais éphémère en durée de vie.

Dur de fuir en robe et talons aiguilles !

UN APERÇU DU FILM !

■ Des séquences vidéo tirées du dessin animé viendront ponctuer vos parties, pour vous informer de l'avancée de votre héros dans la trame scénaristique du jeu. Mis bout à bout, en s'en tire avec tout de même pas moins de dix minutes d'extraits du long métrage ! Pas radin, le père Disney, contrairement à Star Wars Episode One, qui ne propose que des intros en 3D pour ne pas dévoiler des images du film ! Enfin, chacun sa petite paranoïa ! ■



POUR QUEL PUBLIC ?
Tarzan se destine en priorité aux jeunes joueurs, produit Walt Disney oblige.

TARZAN - 349 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — 7 — Teintes colorées du dessin animé. On reconnaît la classe graphique Disney.

MUSIQUE ET SON — 8 — Musiques tribales accompagnant un Tarzan au mieux de sa forme. Qualité du son excellente.

DURÉE DE VIE — 4 — Les joueurs expérimentés risquent de le plier en 1h30. Mais le soft s'adresse aux enfants.

ORIGINALITÉ — 5 — Rien de novateur, c'est un jeu de plate-forme très conventionnel.

JOUABILITÉ — 8 — Tarzan possède l'agilité du singe. La maniabilité est d'ailleurs le point fort du jeu.

TECHNIQUE — 8 — L'environnement est modélisé en 3D et profite d'un bon moteur. Capacités de la Play optimisées.

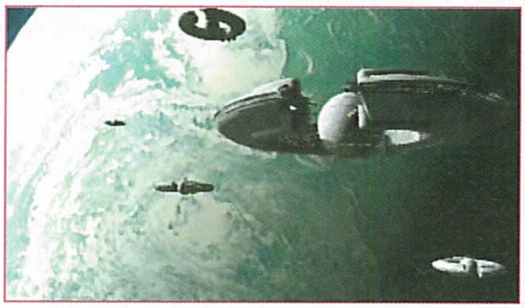
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE SPYRO 2, ÉQUIVALENT À HERCULE.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

7 Tarzan possède un concept de plate-forme très conventionnel tout en demeurant attachant. En fait, il s'adresse aux enfants par son faible niveau de difficulté et sa prise en main immédiate. Les adultes pourront cependant l'adopter pour sa qualité léchée.

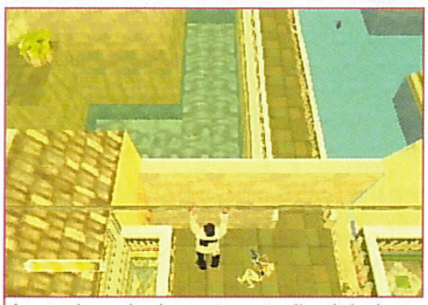
Par Grégory Szriftgiser

Le film est sur les écrans, les fans sont au rendez-vous. La clique des produits dérivés fait son office et, parmi eux, le jeu. C'est clairement une déception...



Seule expression physique de la force : une vague de Force. On aurait aimé plus de choses pour des Jedi si puissants.

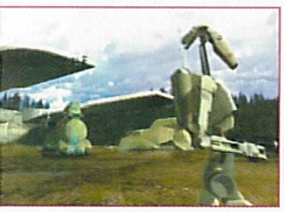
Tiens, hier, c'était la première au Max Linder, à Paris. La salle était bondée dès minuit moins cinq, les gens sifflaient, hurlaient, empêchant la jeune femme au bas des gradins de faire son speech. Une ribambelle de fans absolus, tous venus en prendre plein la gueule 20 ans après et renouer avec les origines du mythe. Les lumières s'éteignent, la foule fait monter les décibels. Puis apparaît le logo LucasFilm. La tension monte. Et une première clameur dépasse le son du film lui-même lorsque le roulement de tambours de la 20th Century Fox débute. Quelques secondes, puis on peut lire sur l'écran : « A long time ago, in a galaxy far far away... » : vous ne sauriez imaginer le délire de hurlements et de sifflements poussés par le millier de fondus venus découvrir Episode One, la plupart assis dans les allées de la salle...



Attraper les cordes du premier coup relève de la chance.

STAR WARS LA MENACE FANTOME

EDITEUR : LUCAS ARTS
DISPONIBLE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION AVENTURE
EDITEUR	LUCASARTS
DÉVELOPPEUR	BIG APE/LUCAS ARTS (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A PASSÉ QUELQUES NIVEAUX, ON EST TOMBÉ SUR UN BUG.

A RÉSERVÉ AUX FANS ?

On dira ce qu'on voudra au sujet du film, la plupart des spectateurs qui sortaient du Max Linder hier soir était assez satisfaits. Et une partie de ceux-là possèdent probablement déjà de nombreux produits dérivés, de la figurine de Darth Maul au Naboo Fighter, en passant par le calendrier collector, l'affiche du film ou encore le livre du story-board. Le jeu PlayStation s'adresse, bien entendu, d'abord à eux. Nous ne critiquerons pas le film - d'autres l'ont fait avec talent - , mais comme il n'est pas dans nos habitudes d'être condescendants ou d'excuser la facilité, on ne va pas se gêner pour le jeu ! Et il y a à redire. Pour ses auteurs, l'idée était simple : faire le jeu assez vite, de manière à ce qu'il sorte à peu près en même temps que le film et que les fans achètent. Plutôt que de travailler à offrir une expérience valable pour les fans, un prolongement d'Episode One, leurs choix se sont orientés vers la facilité, ce que je ne saurais, en tant que fan de Star Wars et joueur, pardonner. La déception est d'autant plus importante qu'au fur à mesure des reportages que nous avons pu faire dessus, où la discipline draconienne de LucasArts (« pas de photo, pas d'inter-

Une petite scène de shoot dans les marécages de Naboo.

view et tenez, voici le matériel que vous aurez le droit d'utiliser mais pas avant le 26 ») ne nous laissait entrevoir qu'une partie du projet, nous en attendions toujours plus. Arrive cette version test, totalement finale dans sa belle boîte avec le visuel du film, sans passer par la case casting. Un jeu distribué dans le commerce avant de passer par chez nous... Un « si mauvais qu'on ne nous l'a pas envoyé » ? Curieux ? Compréhensible, je dirais, à la lumière d'un Travelling en bonne et due forme.

VITE FAIT, MAL FAIT

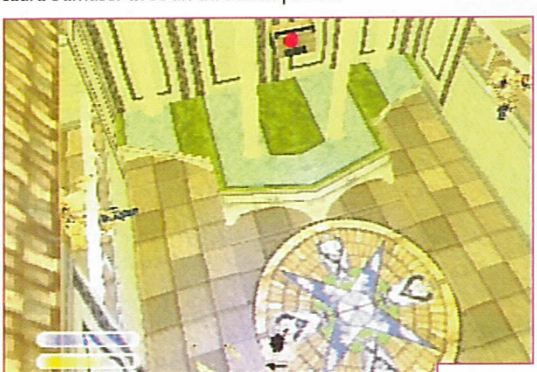
Place à la critique. Le jeu reprend l'intrigue du film, pas à pas, niveau par niveau, vous plaçant tour à tour dans la peau de quatre des personnages les plus importants du film : Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, la reine Amidala et le capitaine Panaka. Côté scénario, les développeurs n'ont donc pas eu à se creuser trop le crâne. Néanmoins, quelques scènes inédites mettent un peu de piment, tout en restant en accord avec le script de Dieu le Père. Globalement, les niveaux sont intéressants, leur architecture est assez complexe. Mais compte tenu de la vue choisie, terriblement fixe, il est parfois très difficile de savoir où aller. Nous reviendrons sur les caméras plus tard, car elles sont une des faiblesses du jeu. Pour le reste, celui-ci est découpé à la manière du film, bien sûr, et ponctué de scènes cinématiques en images de synthèse. Celles-ci, très proches de certains plans d'Episode One, sont particulièrement réussies. Voilà au moins un bon point, au milieu de la multitude d'erreurs présentes dans le jeu... D'autre part, plusieurs mini-quêtes annexes parsèment le jeu, comme la recherche d'eau pour un soldat de Theed, etc. La plupart se trouvent sur Tatooine mais, globalement, cet aspect de l'aventure demeure restreint. On est, en effet, plus face à un jeu d'action que d'aventure, comme en témoignent les dialogues, où les choix des répliques ont un impact plus que réduit sur le déroulement de l'aventure. Les bons choix sont en plus tellement évidents... Bref, surtout avec les deux Jedi, ça tourne au massacre de droïdes et à l'exploration plus qu'à l'aventure réelle.

DES CHOIX TECHNOLOGIQUES ?

Mais le pire, dans tout ça, ce qui exprime autant la facilité choisie par les développeurs, c'est l'aspect technique. Le jeu est en 3D temps réel. Ben voyons ! Mais il n'en tire aucun avantage : au lieu d'utiliser ces propriétés pour avoir différentes vues et immerger réellement le joueur dans l'univers du film, la caméra est placée en haut et en retrait la plupart du temps, limitant considérablement la vision de l'environnement. A certaines étapes, alors que des interrupteurs bien cachés en hauteur sont totalement invisible car hors champ, on aurait apprécié pouvoir au moins régler la distance de la caméra, pour avoir plus de recul. Au lieu de ça, on se retrouve à sauter bêtement et à répétition pour essayer d'y voir quelque chose. Mais, bien entendu, c'est bien plus facile à développer qu'un moteur à la 3e personne, type Soul Reaver ou même Tomb Raider... Si encore ces énormes limitations avaient permis de récupérer des ressources pour disposer de décors plus fins, de personnages mieux modélisés et de textures aux couleurs plus profondes... Mais loin de là, les décors, quoique fidèles au film, ne sont pas particulièrement beaux, les personnages font un peu figure de Playmobil et, au final, si l'esprit du fan ne s'occupait pas de tracer les parallèles avec les images du film, on pourrait dire que La Menace Fantôme est plutôt moche. Par contre, c'est fluide ! Forcément. Mais pour achever l'ensemble, nous avons droit à des bugs de collisions scandaleux qui, en quelques heures de jeu seulement, m'ont permis de passer purement et simplement à travers le sol 2 ou 3 fois. De quoi s'énerver. Seul bon point côté technique : la possibilité de sauvegarder n'importe où.

LE JEU FANTOME

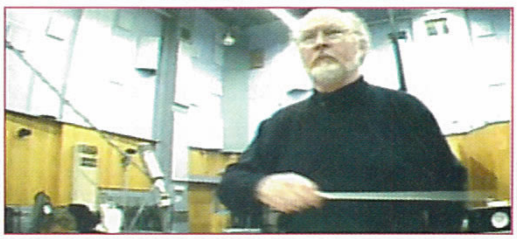
Clairement, Star Wars Episode I : La Menace Fantôme est une déception. Les seuls points réussis le sont car ils ne dépendaient pas des développeurs (univers, scénario et musiques). Le reste serait amplement suffisant pour reléguer le jeu à la rubrique Court métrage, s'il n'était pas l'heureux bénéficiaire de la licence du siècle. Les fans absolus se complairont toujours à faire vrombir leur sabre laser mais décidément, seul le très grand public, ignorant les capacités d'une PlayStation, saura s'amuser avec un titre aussi pauvre.



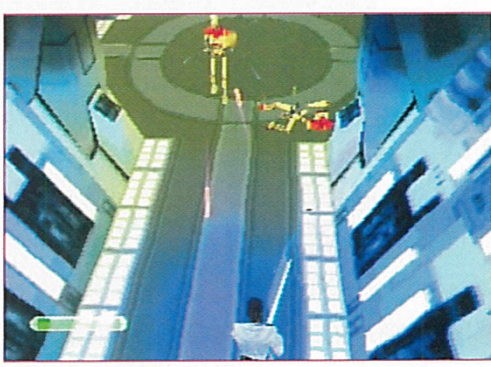
Dans le premier niveau de Theed, certains interrupteurs sont particulièrement bien cachés.

DUEL OF THE FATES

■ *Sur le CD, vous trouverez le clip de Duel of the Fates, de John Williams. Un bonus agréable, qui plaira aux fondus.* ■



Ce genre de passages plate-forme sont une prise de tête de chaque instant, à cause d'une caméra mal placée et d'une maniabilité médiocre.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans, bien sûr. Car si on ôte le label Star Wars, le jeu perd 80 % de son intérêt...

STAR WARS : LA MENACE FANTOME - 349 F (Memory card) (Dual Shock)

DESIGN — 6
A la base, c'est celui du film, excellent. Mais la transposition n'est pas des plus réussies.

MUSIQUE ET SON — 8
De ce côté, ce fut simple : c'est la même chose qu'au cinéma.

DURÉE DE VIE — 8
Excellente, même si le jeu reste globalement assez facile.

ORIGINALITÉ — 5
Que dire... Le type de présentation choisi est peu commun, mais pas avantageux.

JOUABILITÉ — 6
Une maniabilité parfois cahotante et des bugs révoltants.

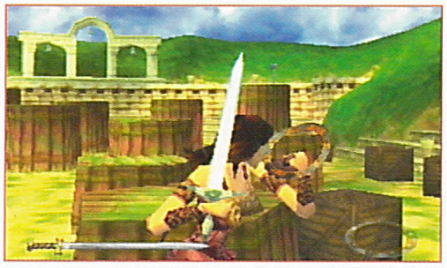
TECHNIQUE — 5
On attendait clairement mieux. Les développeurs n'étaient visiblement pas des pros.

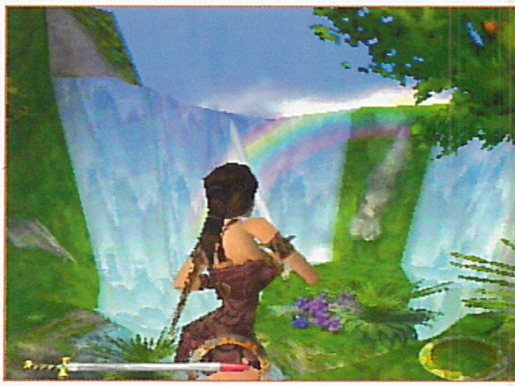
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE LE FILM, CLAIREMENT !

4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
La PlayStation restera décidément en froid avec Star Wars. La pauvreté de la réalisation, alliée à des choix technologiques tenant plus à la flemmardise qu'au gameplay, aura eu raison de nos espoirs. Un titre qui n'a pour lui que l'univers Star Wars, néanmoins toujours agréable.

Par François Tarrain

Preuve que les mordus du tube cathodique sont capables de vouer un véritable culte à n'importe quelle série, Xena tend, de son côté, à prouver que les adaptations de licences sont toujours des exercices de style périlleux. Démonstration.



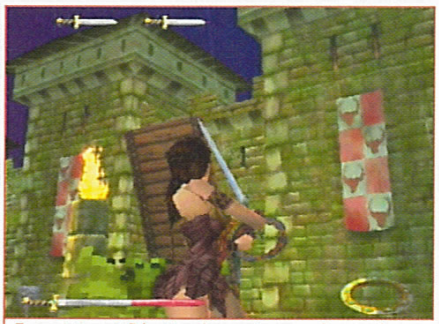


XENA LA GUERRIERE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	PLATE-FORME 3D
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DEVELOPPEUR	UNIVERSAL STUDIO (ETATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	UNE GUERRIERE MYSTIQUE, ÇA N'EST PAS FACILE À VIVRE

Elle a les yeux bleus d'Anne Sinclair, le physique d'Amélie Moresmo, les « bollocks » (j'vous le dis en anglais, parce qu'en français, ça ne passe pas) de son frère Hercule et la coupe de cheveux d'une danseuse du Crazy Horse. Son père est un super ponte du mont Olympe et tout le monde la respecte. Elle manie l'épée comme Zorro et passe son temps à latter la sale gueule des démons qui croisent son chemin ! Elle s'appelle Xena, alias Lucy Lawless, possède la carrure d'un pilier des All Blacks (Lucy est d'origine néo-zélandaise !) et les charmes exotiques d'une guerrière un peu rustre. Bref, le genre de gonzesse qu'on ne fréquente pas quand on fait 1,50 m et qu'on pèse 40 kilos tout mouillé… Xena est le prototype même du personnage parfaitement calibré par les studios hollywoodiens. Une princesse qui passe son temps à sauver la veuve et l'orphelin et à se battre pour le Bien. Une sorte « d'Herculette » des temps ancestraux, déchirée entre son statut de demi-déesse et sa condition de simple humaine. Un truc super profond, quoi…



En maintenant R1 appuyé, vous pouvez observer les alentours et repérer les mécanismes.

Depuis quelques années, la série télé « Xena » connaît un succès grandissant, aux Etats-Unis comme en France. A l'instar d'Hercule, elle se situe dans un univers mythologico-ringard bien kitsch, où s'affrontent des hordes de démons, Minotaure, Centaures et autres cyclopes. Toujours court vêtue et souvent encline à lever la jambe pour assener un magistral coup de pompe à son ennemi, Xena vole sans cesse au secours des innocents en pourfendant des hordes d'adversaires. On aime ou on déteste le style de la série mais, en tout cas, une chose est sûre : avec son sex appeal de matrone castratrice, Xena a charmé des millions de téléspectateurs à travers le monde. Pour preuve, les studios Universal en sont déjà à

La richesse des décors ne parvient pas à faire oublier la monotonie des combats.

la cinquième saison et l'audience ne semble pas pour autant prête à s'essouffler. D'ailleurs, si vous aussi vous êtes fan, sachez que, d'une part, je vous plains et que, d'autre part, la quatrième saison devrait faire son apparition sur TF1 dans les mois à venir…

XENA LA GUEPIERE, EUH… LA GUERRIERE

Vu le haut degré d'intelligence et de finesse véhiculé par la série, la conversion de Xena en jeu vidéo a donné naissance à un produit hautement intellectuel, qui mettra vos neurones à rude épreuve. Vous serez sans cesse confronté à des épreuves très complexes, genre : « Hum, cette corniche est trop élevée… Que faire ? Mais oui, il suffit de s'aider de la petite caisse posée juste à côté ! ». Vous devrez également trouver le moyen d'anéantir des hordes compactes d'ennemis qui vous attaquent deux par deux. Avec les deux boutons d'attaque (pieds ou épée) et la garde, vous y parviendrez sans peine, car la puissante Xena peut effectuer des tonnes d'enchaînements automatiques aussi dévastateurs que faciles à sortir. Et si un adversaire se trouve trop loin de vous (comme un archer), rien ne vous empêche d'utiliser un disque tranchant comme un rasoir. Le maniement de cette arme est d'ailleurs assez original car, une fois lancée, vous

Trois ennemis maximum vous attaquent simultanément. Pour en venir à bout, mitraillez la touche d'action.

pouvez diriger sa course avec la croix de direction ou le stick analogique. Cool !

Bref, tout ça pour dire que Xena est un simple jeu de baston en 3D ultra basique, saupoudré de quelques grammes de plate-forme. Les niveaux - nombreux mais assez courts - sont variés, les environnements graphiquement très réussis, la jouabilité sans souci et l'action n'oppose pas un niveau de difficulté bien élevé. Quant aux énigmes, elles sont à la portée d'un enfant de trois mois (ndlr : tu risques d'être déçu, une fois papa, François...) et ne présentent pas vraiment un intérêt flagrant. En fait, ce qu'on retiendra surtout, c'est la qualité de la réalisation. Le moteur 3D est excellent, la palette des couleurs riche et les effets visuels parfois très classes. Malheureusement, l'ensemble est un peu gâché par l'animation parfois ridicule de certains personnages et les bugs d'affichage trop nombreux. Ajoutez à cela un système de caméras super fainéant (la vue se replace dans l'axe de l'action avec un temps de retard important), une action répétitive manquant cruellement d'originalité et vous obtenez un jeu sans saveur particulière. En fait, à bien y réfléchir, sa seule réelle qualité est de coller parfaitement à l'univers et au ton de la série et de proposer un scénario proche de celui d'un épisode télé. Qualité peut-être suffisante pour contenter les fans de Xena, mais sûrement pas les autres… Un constat que l'on peut faire dans 90 % des adaptations de grosses licences.

Un jeu plein d'humour ! Lorsque vous frappez ce requin, il crache une planche de surf, une enclume ou un drapeau pirate !

DES POUVOIRS MYSTIQUES

■ *En plus de ses phases de combats purs, Xena propose également quelques séquences de réflexion. Bon, ok, ça ne va pas chercher bien loin, mais certains y trouveront peut-être un quelconque intérêt. D'autre part, durant votre quête, vous serez amené à récupérer de nombreux objets ou de nouvelles armes de poing comme un bâton de combat. Entre les fioles régénératrices, les potions qui décuplent le pouvoir de votre disque tranchant ou qui confèrent à votre épée des pouvoirs magiques, les développeurs se sont pas mal lâchés !* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les téléphiles complètement obsédés par les yeux bleus azur de dame Xena.

XENA : LA GUERRIERE - 369 F

DESIGN
6 Les décors sont beaucoup plus réussis que les personnages au look parfois grossier.

MUSIQUE ET SON
7 Musiques épiques et voix en anglais réussies. Quant à la VF, mystère, on ne l'a pas eue.

DURÉE DE VIE
5 L'aventure est linéaire et parfois répétitive. Mais pour qui aime Xena...

ORIGINALITÉ
6 Un bête jeu d'action en 3D, très fidèle, dans son ambiance, à la série homonyme

JOUABILITÉ
6 Pas de souci pour diriger Xena. Seul problème : un système de caméras mal pensé.

TECHNIQUE
6 Les décors sont assez riches. Les animations des personnages pas toujours convaincantes.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE LE CINQUIEME ELÉMENT, DANS L'ESPRIT DE NIGHTMARE CREATURES.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Xena a séduit des millions de téléspectateurs. Son adaptation en jeu est donc une bénédiction pour les adeptes de la série. Une production trop classique dans le fond, relativement réussie dans la forme, mais qui n'emballera pas les non-fans, insensibles à la plastique de Lucy Lawless.

Par Philippe Cavet

LE MONDE DES BLEUS

A l'origine existait un titre nommé This is Football (Ça, c'est du foot). Projet mis en chantier depuis quelques années par une équipe interne de Sony Europe, le jeu mûrissait gentiment lorsque le 12 juillet 1998, la consécration de nos Bleus préférés vint chambouler tous les plans. Le Monde des Bleus, la simulation de foot ultime venait-elle de naître ?

EDITEUR : SONY C.E.E.
DISPONIBLE EN OCTOBRE 99

Avec une telle licence (celle de l'équipe de France), plus qu'un « simple » jeu, la simulation footeuse devenait alors l'un des produits phares de Sony France. Seules les lignes qui suivent pourront vous dévoiler si Sony a relevé ce nouveau pari. Comme l'aurait apprécié Aimé Jacquet, commençons par une bonne vieille revue d'effectifs. Sortez les calepins noirs. Au premier coup d'œil, les compétitions abondent et, entre les coupes internationales, les championnats nationaux, sans compter les compétitions cachées, vous ne saurez rapidement plus où donner de la tête. En outre, grâce à un accord avec la FifPro, toutes les équipes internationales et les joueurs des principaux championnats répondent ici présents. De l'officiel messieurs, dames, oui, rien que de l'officiel ! A remarquer aussi la courbe d'apprentissage du jeu, très bien étudiée, qui vous fera passer du rang d'amateur au statut de maître. Bien évidemment, rassurez-vous, il ne s'agit pas ici de karaté, mais, bon, disons qu'à ce niveau vous ne rencontrerez que des joueurs de l'élite mondiale. Lors de ces compétitions à la difficulté excessivement accrue, seuls les plus fins magiciens du ballon pourront se faire un nom. C'est clair, entre autres choses, le Monde des Bleus vous apprendra l'humilité et le sens du travail car pour parvenir au sommet, de nombreux sacrifices seront ainsi indispensables ! Passer des nuits blanches sur le jeu, oublier de réviser ses contrôles, arriver éternellement en retard à table… Enfin, bon, il va falloir mouiller le Dual Shock et s'entraîner.

Les ralentis, accessibles à tout moment, peuvent aussi être sauvegardés. Pratique pour flatter son ego.

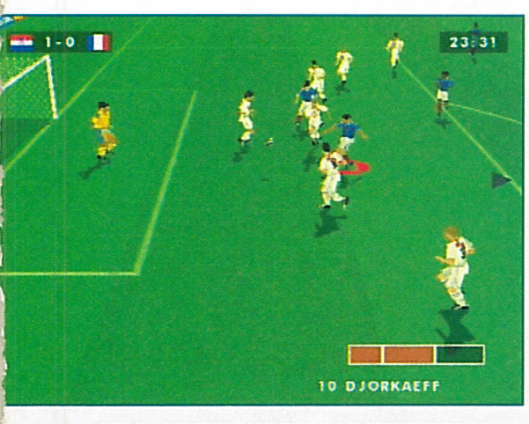
Une réalisation globale plutôt terne mais une modélisation des stades de qualité. C'est déjà ça.

SOIS RÉALISTE, LE CIEL T'AIDERA

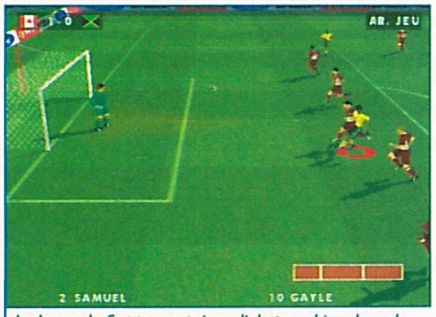
Nous voici donc au cœur de l'arène. Déjà, les clameurs des supporters s'élèvent, tandis que certains n'hésitent pas à agiter frénétiquement les lourds drapeaux aux couleurs de leurs poulains respectifs. Comme le souligne à si juste titre le très perspicace Thierry Roland « l'atmosphère est électrique ». Mouais, enfin, électrique, bon, il ne faut pas trop en ajouter non plus, car ce n'est pas à un match de boxe que nous allons assister mais bien à une rencontre de football. L'arbitre interroge les gardiens du regard, tout semble prêt. Un coup de sifflet retenti, ça y est, le match peut enfin débuter. Dès les premiers ballons, le ton est donné. Il est bien

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE FOOTBALL
EDITEUR	SONY C.E.E.
DÉVELOPPEUR	TEAM SOHO (G.B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	N'EST PAS CHAMPION DU MONDE QUI VEUT



Les plus spectaculaires gestes techniques sortiront assez facilement. Sympa.



La barre de frappe est primordiale pour bien doser la hauteur de vos tirs.

ici question de simulation et non pas de billard footballistique. Longues passes et téméraires chevauchées solitaires ne mèneront à rien, à moins peut-être d'éprouver un moyen plaisir à se faire étriller par l'adversaire. L'obligation de poser son jeu, de développer un football proprement construit avec tout ce que cela implique d'ouverture sur les ailes et de jeu en petit périmètre prennent alors vite le dessus. La profondeur tactique de jeu a donc été mise en avant. Pourtant, tandis que les matchs s'enchaînent, un désagréable sentiment viendra tirailler le Shevchenko en herbe qui sommeille en vous. Si, si, allez, avouez, vous vous sentirez mieux. En analysant bien le déroulement des parties, on se rend compte, avec désarroi, que la plupart des matchs sont assez stéréotypés et que le pressing défensif aurait pu être un peu plus poussé. En effet, une fois trouvées les techniques efficaces, vous serez tenté de les réutiliser à outrance. Toutefois, contre un autre joueur, ce défaut se fait moins sentir. Pour peu que votre adversaire s'y entende en défense.

DES PLUS ET DES MOINS

Le constat est inévitable : le jeu dans son ensemble paraît un peu lent. Chaque geste s'effectue, en effet, avec pesanteur et la légère latence qu'on observe entre le moment où vous lancez l'action et sa réalisation à l'écran vous gênera. Au début, tout du moins, le temps de s'y faire. Seuls les dribbles parviennent à apporter un peu de dynamisme, grâce à des crochets bien marqués. Côté son, Sony a fait appel à des vedettes du petit écran, les mêmes que l'on avait tous écoutées l'année dernière... en juillet... vous vous souvenez, non ? Ainsi, le fringant tandem Thierry-Jean Mimi est de retour, tout en étant très calme toutefois, sans débordement aucun, sans exagération. Jamais Thierry Roland n'avait crié « buuut » avec aussi peu de conviction… Hum si, peut-être bien, au cours du match opposant le Luxembourg au Liechtenstein... De cette façon, les commentaires ne sombrent pas dans le ridicule et le grotesque. Difficile ici de satisfaire tout le monde. Pour le côté délirant des commentaires, il faudra compter sur ceux des joueurs, manette en mains devant leur écran. Une bonne chose tout compte fait. Certaines phases de jeu, trop lentes chez les concurrents, sont ici bien plus dynamiques. Lors de l'obtention d'un corner, par exemple, la balle a à peine franchi la ligne qu'un joueur s'apprête déjà à tirer le fameux coup de pied en coin ! Cela évite les temps morts.

Néanmoins, le principal est respecté. Ainsi, malgré sa relative pesanteur et ses graphismes assez ternes, le titre est suffisamment complet et possède une assez bonne profondeur de jeu pour satisfaire ceux qui ont découvert le foot avec la grande épopée des Bleus de l'été dernier. Dans le fond, tout le monde n'a peut-être pas les mêmes exigences. Et les adeptes de la Coupe du Monde devraient ici en avoir pour leur argent. A chaque jeu son public.

DEVENEZ LE MAITRE

■ *Outre les multiples compétitions, les développeurs ont inclus trois modes de difficulté vraiment bien dosés. Indispensable pour s'amuser plus de trois jours et demi ! En Amateur, même si vous ne plantez pas vingt buts par match, vous devriez parvenir à vous en sortir sans trop de problèmes. Mais dès vos premiers pas dans le mode Maître, il va falloir sérieusement serrer votre jeu. Construire à mort et vous battre comme un lion. Côtoyer le haut niveau augmente drastiquement le réalisme, ce qui améliore d'autant l'intérêt du titre. Les défauts n'en sont pas pour autant éclipsés mais, au moins, les acharnés du ballon rond trouveront un challenge vraiment à leur niveau. Une bonne nouvelle.* ■

UNE SIMULATION DE FOOT COMPLETE POUR LES FANAS DU « ET 1 ET 2… »

POUR QUEL PUBLIC ?
Ceux qui ont découvert le foot lors de la Coupe du Monde et qui souhaitent retrouver leurs stars.

LE MONDE DES BLEUS - 349 F

DESIGN — 6 — La modélisation des joueurs n'est pas des plus fidèles. Des stades réussis.

MUSIQUE ET SON — 6 — Le dynamisme des clameurs du public tranche avec le manque de conviction des commentaires.

DURÉE DE VIE — 7 — De nombreuses compétitions et une difficulté bien dosée promettent de longues heures de jeu.

ORIGINALITÉ — 2 — A l'origine existait le cuir, grâce à ce noble matériau fut créé un ballon de foot...

JOUABILITÉ — 6 — Les diverses combinaisons de touches requièrent une bonne mémoire.

TECHNIQUE — 6 — Un moteur 3D peu spectaculaire. Des animations réalistes et fluides mais peu dynamiques.

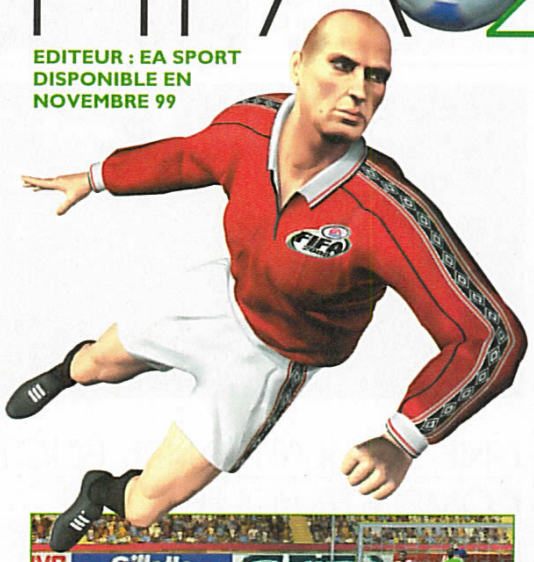
LE COMPARATIF : MOINS BON QUE ISS PRO EVOLUTION, PLUS RÉALISTE QUE FIFA 2000

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Complet et proposant une dimension tactique assez importante, le Monde des Bleus aurait pu être un événement. Mais le titre pèche par son manque cruel de dynamisme. Si les fans risquent de s'ennuyer, les profanes devraient être satisfaits.

Après avoir dominé la scène de la simulation de football durant pratiquement deux ans, EA Sports change de cap. Arcade contre simu', Electronic Arts contre Konami. Plus que jamais, choisis ton camp, camarade !

FIFA 2000

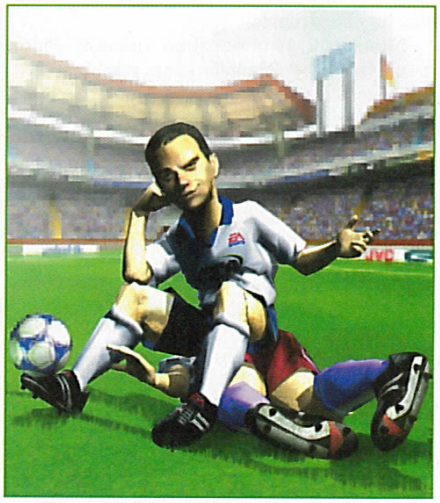
EDITEUR : EA SPORT
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99



En mode International, les pressings défensifs sont plutôt efficaces.

Les stades sont magnifiquement modélisés. FIFA 2000 est une réussite technique incontestable.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la version bêta de FIFA 2000 (cf rubrique Casting du mois dernier) ne nous avait pas franchement emballés. D'ailleurs, j'en connais qui ont dû transpiré à grosses gouttes et crisper leur mains moites sur les feuilles du magazine en découvrant cet article (tous les fans de la série, en somme !). Fort heureusement pour EA Sports, les nombreuses faiblesses que nous avions constatées lors de cette première présentation ne se vérifie plus (en partie) sur cette version test. Ce qui va suivre va donc être, sur un certain nombre de points, à l'opposé de ce qui avait été écrit dans le Casting du numéro du mois d'octobre. Ce décalage entre le test et la preview pourrait être mal interprété alors pas d'inquiétude, il ne s'agit aucunement d'un retournement de veste, ce n'est pas vraiment le genre de la maison. Entre les deux versions, il y a un gouffre qui nous fait finalement dire que cette nouvelle mouture de Fifa, même si elle ne révolutionne pas le genre, permettra aux adeptes du foot instantané, ceux qui ne veulent pas se prendre la tête, de trouver une alternative intéressante au prochain ISS de l'éditeur Konami (Metal Gear, Silent Hill…).



FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE FOOTBALL
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	EA SPORTS (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	FRANCE VS BRÉSIL : 17-12 !

OUAH ! C'EST BO !

Pour cette édition 2000, EA Sports a joué la carte de la sécurité. Finalement, quoi de plus normal ? Depuis novembre 98, l'éditeur domine de façon écrasante le marché de la simulation de foot, ne laissant que des miettes à ses innombrables concurrents. Plutôt que d'opérer une refonte du gameplay, les développeurs canadiens ont donc choisi une autre solution, moins coûteuses et surtout moins « casse-gueule » : le ravalement de façade. D'un point de vue strictement esthétique, EA Sports a réussi son pari. La réalisation graphique de FIFA 2000 est véritablement impressionnante et laisse loin derrière la concurrence, même ISS Pro Evolution. Bonjour la claque ! Les stades sont magnifiquement détaillés, le public (cette fois composé de minuscules bonshommes) fait la Hola, la modélisation de nos milliardaires en short a encore gagné en finesse (bien qu'on ne reconnaisse toujours pas leurs visages) et le grain

Pour les touches et les coups de pied arrêtés, la maniabilité a été revue en mieux.

des textures dégage une chaleur et une luminosité que l'on ne retrouve dans aucun autre jeu de balle au pied. Ce réalisme graphique est appuyé par une ambiance sonore tout simplement exceptionnelle. Les chants des supporters, les scènes de célébration, les engueulades avec l'arbitre et les autres joueurs, les ralentis télévisuels… FIFA 2000 respire la vie et le spectacle. Comment rester de marbre devant une telle beauté graphique ? Impossible, à moins d'être blasé. Bien sûr, aucune saccade ni même un petit ralentissement. La PlayStation assume parfaitement cette surenchère de détails. En revanche, la motion capture n'a pas évolué de manière significative depuis l'épisode précédent. On retrouve le même petit défaut, à savoir des déplacements un peu glissants (on ne sent pas trop les appuis des joueurs). Cependant, en optant pour une vue éloignée, cet effet de glissade s'estompe. Enfin, bien que les mouvements soient nombreux, ces derniers supportent assez mal la comparaison avec le naturel des animations d'ISS Pro Evolution (Cf Casting dans ce numéro).

PATATOR AU PAYS DE PATATOR

En ce qui concerne le gameplay, le bilan se révèle nettement plus mitigé. Contrairement à ce que nous avions constaté sur la bêta du mois dernier, le rythme de jeu est beaucoup trop rapide, même en vitesse normale (j'vous raconte pas en Très rapide !) ! Les joueurs remontent le terrain comme Steve Austin, se relèvent instantanément après un tacle glissé, les tacles sont rarement sanctionnés, on effectue des passes de plus de 40 mètres sans problème… Certes, le spectacle est au rendez-vous, il n'y a pas de temps mort et les parties ont vraiment la patate, mais le gameplay perd considérablement en technicité. Malgré la présence de feintes et autres subtilités, les actions individuelles finissent par l'emporter sur le jeu collectif. Pourquoi se casser la tête à construire un jeu quand on sait pertinemment que remonter les trois quart du terrain avec deux ou trois joueurs peut être aussi efficace ? Il est également devenu beaucoup plus facile de marquer des buts. Une fois que vous avez posé les crampons dans la surface de réparation, le gardien n'a plus qu'à faire sa prière et se préparer à aller chercher le ballon dans le fond du filet. Qu'il y ait des défenseurs devant vous ou non, c'est le but assuré, la trajectoire de la balle sera rarement contrariée ! Résultat, on atteint des scores surréalistes, en général plus de huit buts en huit minutes. Il faut vraiment jouer en mode International pour rencontrer de la résistance.

DU FOOT GRAND PUBLIC

Non, décidément, le terme « simulation » ne convient plus à ce nouvel opus, surtout si on le compare à ISS Pro Evolution de Konami (qui est au football virtuel ce que Gran Turismo est à la simulation de course automobile). FIFA 2000 se définit donc plus comme un bon jeu d'arcade, hyper accessible, spectaculaire, parfaitement jouable (bonne réponse des commandes) et complet (cf encart). Alors, faut-il acheter ce nouveau FIFA ? En fait, tout dépend de ce que vous attendez d'un jeu de foot. Difficile de trancher pour vous. Ici, ISS Pro Evolution (disponible en novembre) nous a conquis.

DU NEUF ?

■ *Le contenu de FIFA 2000 ne vous surprendra pas. Néanmoins, le soft bénéficie de modes de jeu complets. Vous pourrez évidemment participer à de nombreuses compétitions, à savoir la Coupe du monde, deux compétitions calquées sur la Champions League et la Coupe de l'UEFA et 15 championnats internationaux (dont le championnat américain). Contrairement aux années précédentes, le mode Saison vous permet de vous qualifier pour les coupes européennes. C'est la grosse nouveauté de cette édition. Sinon, pour les nostalgiques du roi Pelé, de Beckenbauer ou de Schumacher (!) EA Sports a eu l'idée de regrouper dans la catégorie Panthéon toutes les équipes qui ont marqué l'histoire du football (Argentine 78, Brésil 58, etc.). Sympa. On aurait quand même souhaité que les développeurs aillent au-delà de ces habituels modes de jeu en nous proposant, par exemple, des mini-scénarios à l'image de Madden NFL 2000. Peut-être sur PlayStation 2, qui sait ? Le nombre d'équipes, quant à lui, devrait largement vous contenter puisqu'il se monte à plus de 300 (équipes nationales + clubs).* ■

UNE ÉDITION 2000 RÉSOLUMENT ORIENTÉE ARCADE.

Des explosions de joie toujours aussi vivantes. EA Sports a le sens du spectacle.

Un assassinat de gardien de but en bonne et due forme…

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui recherche un jeu de foot 100% arcade.

FIFA 2000 - 369 F

DESIGN — **8** Wahoo ! Le plus beau jeu de foot jamais réalisé sur PlayStation !

MUSIQUE ET SON — **7** L'ambiance de stade est toujours aussi pêchue, les commentaires de Ginola craignent.

DURÉE DE VIE — **7** De nombreux modes de jeu, plus de 300 équipes. L'un des points forts de FIFA 2000.

ORIGINALITÉ — **2** Pas grand-chose, si ce n'est la possibilité de se qualifier pour les compétitions européennes.

JOUABILITÉ — **8** FIFA 2000 est accessible, n'importe qui peut marquer des buts rapidement.

TECHNIQUE — **8** EA Sports pousse la machine dans ses derniers retranchements. Moteur de jeu exceptionnel.

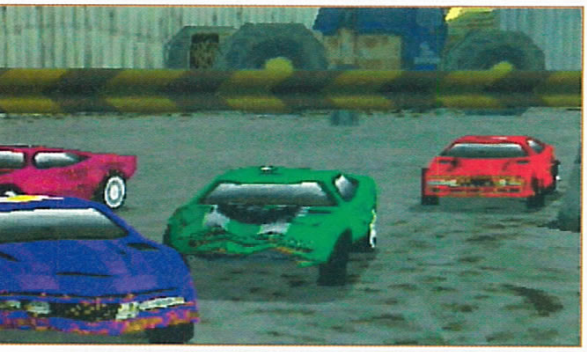
LE COMPARATIF : PLUS BOURRIN QUE FIFA 99, MOINS BIEN QU'ISS PRO EVOLUTION.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

7 **Voilà un titre dont le principal atout est l'accessibilité. N'allez pas chercher ici une simulation trop pointue. Il s'agit avant tout de foncer et de marquer. Le plus beau jeu de foot de la PlayStation, une véritable performance technique.**

Par François Tarrain

Le stock-car, c'est marrant à regarder et, depuis Destruction Derby, éclatant à jouer. Normal donc que Demolition Racer fasse mouche, puisqu'il en repompe le concept. A deux ou trois variantes près...



DEMOLITION RACER

EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

Un jour (il y a 7 ans !), je fus en âge de passer mon permis de conduire. Mais une insurmontable flemme, associée à une haine farouche pour tout ce qui touche de près ou de loin à la notion de cours et d'examens, m'ont détourné de cette épreuve. Et aujourd'hui encore, le petit papier rose - signe pour certains d'une fière maturité post-acnéique - est toujours absent de mon portefeuille. Finalement, à bien y réfléchir, ça vaut sûrement mieux ainsi. Parce que, vu ma façon de jouer à Demolition Racer, ben mon permis, j'le garderais pas longtemps ! Remarquez, il faut bien préciser, à ma décharge, que le jeu se prête plus à un pilotage musclé qu'à une conduite de bon père de famille. Démonstration.

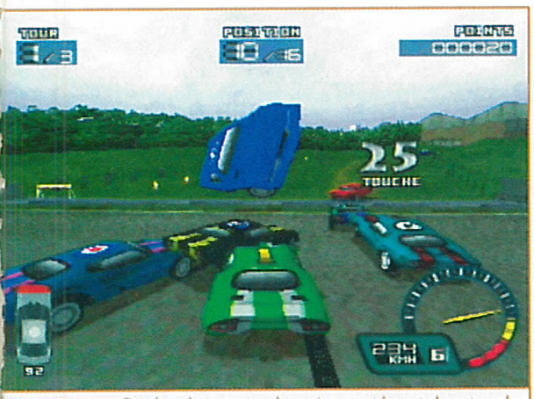
UN AIR DE « DÉJÀ-VU »

Avec la récente sortie de Driver, on a beaucoup reparlé ces derniers temps du studio anglais Reflections, qui nous avait gratifiés par le passé de l'excellent Destruction Derby (DD). Et bien aujourd'hui, c'est à une copie carbone de ce titre que nous sommes confrontés. Pas étonnant, me direz-vous, vu que l'équipe de Pitbull Syndicate (quel nom débile !) est composée, entre autres, de trois anciens développeurs ayant bossé sur DD ! Conscients du succès remporté à l'époque par cette saga, les bougres ont purement et simplement récupéré le génialissime principe de Destruction et l'ont légèrement adapté à leur sauce. Bref, tout ça pour dire que l'originalité ne semble pas être une priorité au pays des pitbulls. Encore que... Par certains côtés, Demolition Racer propose quelques innovations très bien senties.

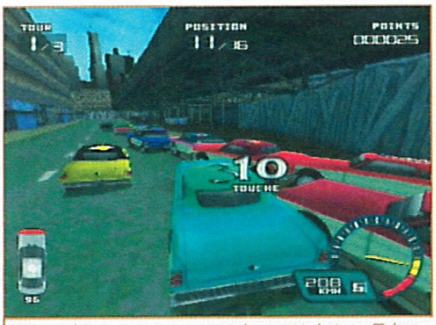
Comme je vous le disais pas plus tard que le paragraphe précédant, DR est une repompe de DD donc, en toute logique une « simulation » de stock-cars. Proposant des challenges ou toute forme de finesse est proscrite, il s'agit d'un pur jeu d'arcade, ultra bourrin, primaire et sans concession. Le principe ? Une douzaine de circuits en boucle bien chaotiques, 16 concurrents et un seul objectif en tête : finir les tours en explosant un

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSES DE STOCK-CAR
EDITEUR	INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	PITBULL SYNDICATE (G.B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	JE SAIS POURQUOI JE N'AI JAMAIS PASSÉ MON PERMIS...

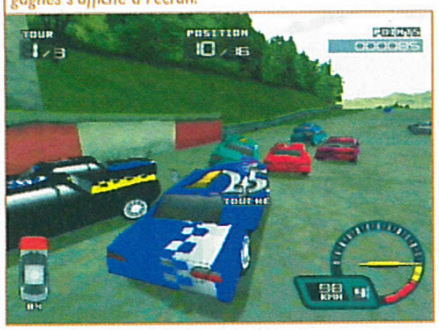


Pendant les courses, les caisses explosent dans tous les sens. Complètement surréaliste !



Les graphismes sont certes moches, mais le jeu affiche 16 voitures en même temps sans ramer !

Dès que vous heurtez une caisse, le nombre de points gagnés s'affiche à l'écran.



maximum de caisses adverses, sans pour autant flinguer la sienne ! Pour cela, la technique est simple : foncer, éperonner, plier, anéantir, détruire et survivre. Capito ? Bon, dit comme ça, vous pourriez imaginer que le challenge manque un tantinet de saveur, et que seul les joueurs décérébrés pourront apprécier un principe aussi barbare. Tss, tss, tss, vous avez tout faux ! Car DR apporte une innovation assez marquante, encore jamais vue dans un jeu de caisse.

UN PEU DE CONCENTRATION

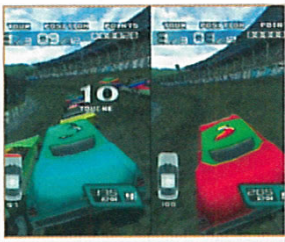
Soyez bien attentif à l'explication un peu compliquée qui va suivre, parce que je ne la répéterai pas deux fois. A chaque début de course, vous partez bon dernier, votre caisse est à 100 % de résistance et vous devez boucler trois tours. Dès lors, la logique de tout jeu d'arcade voudrait que vous remontiez en première position, tout en infligeant au passage quelques dommages à vos adversaires. Eh bien là, c'est un peu différent. En effet, la victoire ne se joue pas en fonction de votre place d'arrivée, mais en fonction d'un nombre de points gagnés. Ce dernier est conditionné par deux facteurs (c'est ici que ça se complique) : les points marqués en heurtant les concurrents (5 pour une simple touchette, 10, 25, 50, 60, 75 et jusqu'à 500 lorsque vous détruisez un adversaire en un coup) et votre position sur la ligne d'arrivée. Exemple concret : vous accumulez 540 points et arrivez 1er. Résultat, vos points sont multipliés par 25, soit au final 13500 points. Seulement voilà, en face de vous, un concurrent est arrivé 5e avec 930 points. Son score est multiplié par 15, et il hérite finalement d'un total de 13950 points. Bref, il vous a battu ! Vous avez pigé le concept ? Selon votre position à l'arrivée, vos points sont multipliés par un nombre prédéfini. Et le résultat de cette opération conditionne le classement final ! Moralité : pour gagner, il faut non seulement marquer beaucoup de points (donc exploser beaucoup de caisses), mais également arriver à une place honorable, le tout sans fusiller sa caisse ! Bon, l'explication était peut-être un peu lourde, mais c'était le seul moyen pour que vous compreniez que DR n'est pas un jeu si bourrin que ça. Les courses possèdent une réelle dimension stratégique vraiment novatrice et se révèlent assez tactiques !

A PART ÇA...

Ben, le reste du jeu est beaucoup plus classique : course simple sur 10 circuits fermés ou 3 arènes, 5 championnats à la difficulté croissante (permettant de débloquer les tracés en course simple), des options à récupérer sur la piste, un mode deux joueurs très clean, 8 voitures délirantes aux caractéristiques variables... Tout ça fleure bon le « Destruction Derby-like » ! Mais bon, même si Demolition Racer n'est pas révolutionnaire, il demeure excessivement grisant, très spectaculaire et super marrant à jouer. Malheureusement, trois détails importants viennent ternir le tableau : le jeu est, certes, très speed, mais affiche des graphismes désespérément moches ; le niveau de difficulté faiblard implique une durée de vie plus que moyenne (une journée pour venir à bout du mode 1 joueur) et enfin, il arrive fréquemment que l'ordinateur « oublie » de vous comptabiliser des points lorsque vous heurtez un concurrent. Sans ces « moins » gênants, le titre aurait certainement mérité une note supérieure. Cependant, ces quelques réserves ne m'ont pas empêché de prendre mon pied pendant quelques heures ! Essayez-le, peut-être serez-vous aussi instantanément sous le charme de ce titre 100 % « je me défoule, ça fait du bien bordel, ça fait du bien ».

DES MODES QUI DÉCOIFFENT

■ *Bien que très classiques, les modes de jeux ont au moins le mérite d'être efficaces : courses simples, championnats, modes deux joueurs à gogo (avec des adversaires gérés par la console, c'est rare !), séances de pur stock-car dans des arènes closes. Toutes ces possibilités rattrapent légèrement un niveau de difficulté peu élevé. Dommage cependant que les pistes ne soient pas plus nombreuses.* ■



La vue intérieure est déconseillée en cas de digestion difficile !

PLIER DES CAISSES EN ACCORDÉON, TEL EST LE CONCEPT DE DEMOLITION RACER

POUR QUEL PUBLIC ?
Les nombreux fans de la saga, adeptes des courses de stock-car pas trop regardant sur les graphismes.

DEMOLITION RACER - 369 F — Memory card — Dual Shock

DESIGN — **5** Aïe ! Demolition Racer est moche. Textures grossières et environnements quelconques.

MUSIQUE ET SON — **7** Morceaux de Fear Factory et bruits de tôles froissées assez réalistes.

DURÉE DE VIE — **6** 13 circuits et des modes de jeux inspirés de Destruction Derby dont on fait vite le tour.

ORIGINALITÉ — **6** Rien de très nouveau. Juste un Destruction Derby vraiment très speed.

JOUABILITÉ — **7** Ultra facile d'accès, les caisses se pilotent sans aucun problème. Basique.

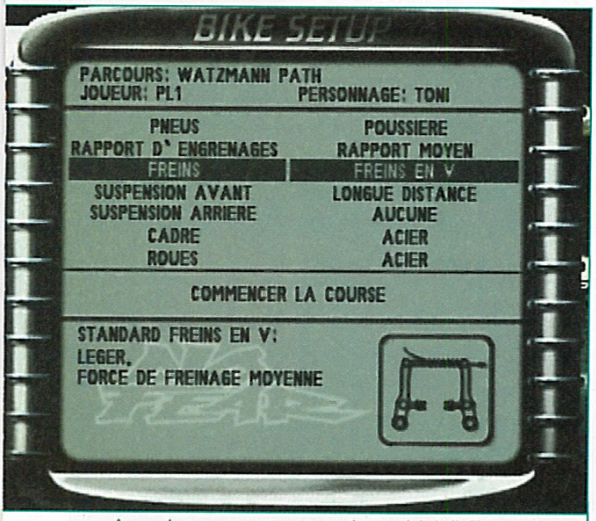
TECHNIQUE — **6** Les développeurs ont préféré la rapidité d'animation aux prouesses esthétiques.

LE COMPARATIF : ENCORE PLUS VIOLENT QUE DD 2, MAIS GRAPHIQUEMENT MOINS RÉUSSI.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Transfuges de l'équipe à l'origine de Destruction Derby, les développeurs de Pitbull Syndicate en ont repris le principe et les modes de jeu. Résultat : un Demolition Racer ultra speed, plein de sensations fortes et doté de quelques innovations très intéressantes. Dommage : c'est ultra moche !

Par Jean Santoni

Depuis quelque temps, on a tendance à associer le mot sport au mot football. Heureusement, certains éditeurs savent encore prendre des risques. Après Activision, c'est au tour de Codemasters de nous rappeler qu'il y a autre chose que le ballon rond dans la vie !



Avant chaque course, vous avez la possibilité d'effectuer 6 types de réglages : pneus, rapport d'engrenage, freins, jantes, cadre et suspensions avant/arrière.

Codemasters semble bien décidé à concurrencer EA Sports. Mais, au lieu de tabler sur le même registre, à savoir sur les sports traditionnels économiquement rentables (football, basket ou hockey pour le Canada), le studio de développement britannique a choisi de prendre un risque. Celui de faire découvrir aux joueurs, un peu conditionnés par les innombrables réactualisations sportives de ces deux dernières années, une discipline moins médiatique mais ultra spectaculaire : le VTT. En fait, quand on dit VTT, on veut plutôt parler de moutain-bike. Rien à voir avec les pauvres « tout-terrain » à 990 francs munis de freins en plastoque que l'on achète au supermarché, histoire de distraire bobonne et les mioches les dimanches après-midi. Non, là, il s'agit de sport extrême, de VTT à plus de 20 000 francs (si, si !). Des petits bijoux de technologie taillés pour descendre à toute berzingue des dénivelés monstrueux parsemés de cailloux qui font des grosses croûtes aux genoux. C'est d'un truc de mecs virils et de femmes poilues dont il est question, là.

Les bruits du VTT (suspension, pédalier, chaîne) sont ultra réalistes.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE VTT
EDITEUR	CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR	CODEMASTERS (G.B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A MAL AUX FESSIERS ET AUX CUISSES...

UN PEU DE BLABLA

Comme ça, à première vue, on pourrait penser que développer une simulation de vélo est un jeu d'enfant, surtout pour les p'tits gars de Codemasters qui se sont fait méchamment les quenottes avec la série TOCA et Colin McRae Rally. Les programmeurs se sont toutefois heurtés à un grand nombre de difficultés. Suffisamment en tout cas pour qu'on s'inquiète du sort de No Fear et pour qu'il soit retardé à maintes reprises. Les premières versions auxquelles nous avions jouées n'étaient effectivement pas des plus convaincantes, les réactions des VTT se révélant beaucoup trop simplistes. Heureusement, contrairement à certains éditeurs qui se contentent de faire le minimum (avec un parc de 3 millions de PlayStation en France, on est a peu près sûr de rentrer dans ses frais, en jouant la carte du ballon rond, par exemple), Codemasters est allé jusqu'au bout de son produit. Et, globalement, leur simulation de VTT tient toutes ses promesses, malgré quelques défauts parfois agaçants.

PAS PEUR !

Première bonne surprise, si les modes de jeu sont, dans l'ensemble, assez classiques, ils ont au moins le mérite d'être nombreux. D'entrée de jeu, il est possible de se lancer dans un championnat, de disputer des courses simples, de défier Chronos en personne, d'organiser des tournois et de se tirer la bourre avec un pote ou une potesse en écran divisé. Le Championnat est, de loin, le mode le plus intéressant. Au départ, vous n'aurez accès qu'à 6 tracés. Pour

profiter des vingt autres descentes (dont un parcours dédié aux tricks), vous devrez obligatoirement finir ce mode dans ses trois niveaux de difficulté (Amateur, Pro et Elite). Gloups ! Autre petit plus, toutes les quatre courses, vous gagnerez des pièces permettant d'améliorer les performances de votre VTT de bourgeois. Pneus, suspensions, freins, pédaliers, jantes... On comprend assez rapidement qu'un bon choix de pneus et de suspension est synonyme de victoire. Mais, avant de poser ses chaussures crottées sur la plus haute marche du podium, il va falloir dompter son moutain-bike. Autant être franc, la prise en main demande un temps d'adaptation assez long. No Fear a la couleur de l'arcade, mais ça n'en est pas totalement. Le pilotage est loin d'être superficiel. En fait, il y a pas mal de trucs à gérer : le centre de gravité du rider (penchez-vous dans les montées, mettez-vous sur l'arrière dans les descentes pour réduire les secousses), l'effort (plus vous pédalez, plus vous vous fatiguez), le frein avant qui doit être associé au frein arrière pour piler, et les dérapages. Rien à voir avec Paper Boy, donc. Une fois qu'on s'est fait à la logique des commandes, le plaisir est total. Les dénivelés vertigineux des parcours, les reliefs accidentés, la vue guidon tout simplement exceptionnelle et la qualité de l'environnement sonore (on a vraiment l'impression d'être sur un vélo) offrent des sensations extrêmes que le niveau de difficulté du championnat contribue à rendre encore plus intenses. En mode Elite, on doit véritablement prendre des risques insensés pour rattraper son adversaire. Bonjour les montées d'adrénaline ! Bref, No Fear remplit largement son contrat.

NOBODY'S PERFECT

Malgré ses qualités ludiques, No Fear n'échappe pas à certaines critiques (eh eh, on ne se refait pas !). Techniquement, on sent que les développeurs ont dû faire un compromis entre sensations et beauté. Si le moteur 3D reste rapide et fluide, les textures, elles, manquent singulièrement de finesse. Certains circuits sont même carrément moches. On a parfois du mal à croire que le titre de Codemasters tourne en haute résolution. Le clipping est également assez mal géré. Le paysage apparaît par bloc, un peu comme dans Colin McRay Rally. Pas très esthétique tout ça. Enfin, les tests de collisions se révèlent par endroit particulièrement exotiques. Il arrive, en effet, qu'un buisson ait la consistance d'un 15 tonnes et, sur certains parcours (celui de Matukituki notamment), rouler sur les bas-côtés vous fait systématiquement chuter (argh, le syndrome Moto Racer 2 !). Moi, je dis, ça la fout mal pour un VTT à 2 bâtons ! Pour finir ce chapitre des remontrances, on regrettera que les tricks soient si difficiles à sortir (les commandes sont dignes de celles de Mortal Kombat) et la taille un peu trop réduite des fenêtres de jeu en écran splitté. No Fear reste néanmoins un titre peu conventionnel et surtout ultra fun. Ne vous arrêtez pas à ces quelques défauts.

Le mode deux joueurs propose des fenêtres de jeu un peu réduites. En contrepartie, les courses sont fluides et rapides.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE- 369 F

Memory card — Dual Shock

DESIGN — 6 — Les décors sont réalistes mais les textures manquent de finesse.

MUSIQUE ET SON — 7 — Les bruits du VTT sont exceptionnels, les ziks en revanche sont bateau.

DURÉE DE VIE — 6 — Le mode championnat donne pas mal de fil à retordre. Petit joueur s'abstenir !

ORIGINALITÉ — 7 — La première simulation de VTT sur PlayStation. Totalement inédit.

JOUABILITÉ — 6 — Le « pilotage » est assez technique et pourra décourager les moins persévérants.

TECHNIQUE — 6 — Des bugs de collision crispants et beaucoup de clipping. Moteur fluide et rapide.

LE COMPARATIF : AUCUN CONCURRENT

LE POURQUOI D'UN TITRE

■ *Créée en 1990, No Fear est l'une des marques de sport extrême les plus connues au monde. Sa devise : affrontez vos peurs, vivez vos rêves. No Fear sponsorise évidemment de nombreux sportifs, notamment Shaun Palmer que les fans de snowboard connaissent bien, Jeremy McGrath et Sébastien Tortelli, deux champions de supercross ou encore John Purse l'une des figures emblématiques du BMX. Enfin, tout ça pour dire qu'une bonne petite licence n'a jamais fait de mal à personne. Maintenant, si vous souhaitez en savoir un peu plus sur le mountain-bike et que vous avez le Net, nous vous conseillons d'aller faire un petit tour à cette adresse : www.espn.com.* ■

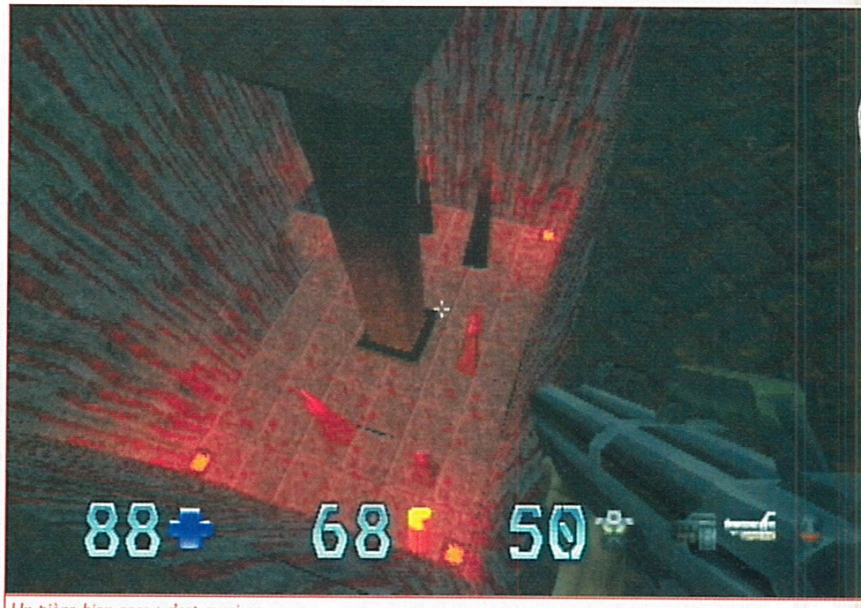
UNE SIMULATION DE VTT 100 % ADRÉNALINE

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de sports extrêmes et les fans de courses originales. Pour une fois...

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Malgré quelques défauts d'ordre technique, Codemasters a atteint son but : reproduire le plus fidèlement possible les sensations du moutain-bike. Un bon titre assez difficile à maîtriser mais terriblement fun. No Fear nous sort de la routine vidéo-ludique qui sévit ces derniers temps.

Par Gregory Szriftgiser

Quake 2 est au jeu vidéo ce que les Monty Python sont à l'humour anglais : incontournable. Un titre auquel les joueurs PC ont bâti un temple de dévotion et qui, enfin, se décide à goûter au monde de la console.



Un piège bien gore : c'est aussi ça, Quake 2 !

QUAKE 2

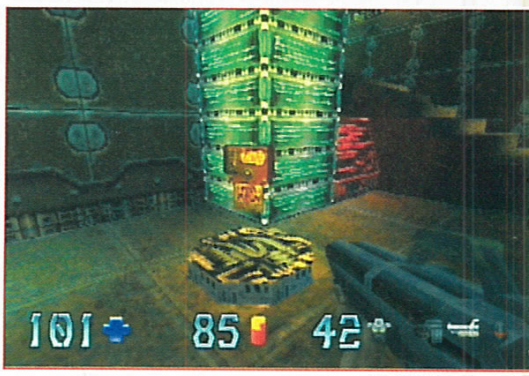
EDITEUR : ACTIVISION - DÉJÀ DISPONIBLE

Certains ennemis, avant de mourir, tirent encore quelques coups de feu, façon mort hollywoodienne.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	TIR (PREMIERE PERSONNE)
EDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	HAMMERHEAD (ÉTATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A PASSÉ 5 OU 6 ÉTAPES DU PREMIER NIVEAU.

Nous avons présenté ce titre dans notre rubrique casting, il y a quelques temps déjà. Quake 2 est un monument du jeu micro, car c'est à sa sortie que la déferlante des FPS (First Person Shooters) a réellement débuté, de même que la politique de la licence de moteur. Un premier jeu utilisant un moteur 3D sort et le studio qui l'a développé revend le moteur à d'autres qui, en le transformant un peu, peuvent sortir leur vision du FPS. Quake 2 a fait de nombreux émules, et son moteur (tout de même grandement modifié), a été utilisé notamment pour réaliser Half-Life, un autre des grands titres du genre, toujours très joué dans la communauté PC. Bref, tout ça pour dire que tout le monde connaît Quake 2. Et si ce n'est pas votre cas, grâce à cette version PlayStation, vous n'aurez plus d'excuse !

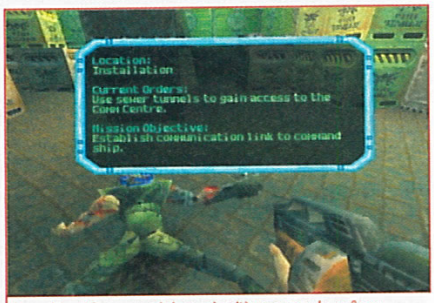
Le raffinement qui a fait son succès ! Un titre à ne pas laisser entre toutes les mains... pour éviter la polémique à la maison.



FIDELE

Pourquoi Quake 2 a-t-il mis aussi longtemps à venir nous taquiner ? Sans doute à cause de la difficulté de la conversion, d'autant que, le jeu ayant été développé par Id Software à l'origine, il fallait qu'Hammerhead (responsable de la version PlayStation) assure. Car ce ne sont pas des rigolos les gars d'Id Software, surtout le petit père Carmack (programmeur principal de la série Quake), que nous avons d'ailleurs interviewé récemment. La principale difficulté tenait, en effet, à la structure des niveaux, qui sont particulièrement vastes et qui s'enchaînent naturellement. Sur PC, les temps de chargement étaient déjà présents lorsqu'on passait d'une section à une autre, mais évidemment beaucoup moins que sur Play. Globalement, les développeurs s'en sont tirés à merveille, puisque ces temps de chargement en question, quoique plus nombreux, sont aussi rapides que sur la version originale. Mais surtout, nous avons droit à une restitution fidèle de Quake 2 PC, ce qui n'a pas été le cas avec d'autres titres. Côté technique, le moteur graphique n'est pas un monstre mais reste tout de même très agréable. Les textures manquent de variété (c'est le style Quake 2, toujours dans les mêmes teintes rouille) mais ont été correctement transposées et, au final, l'heureuse bénéficiaire reste l'anima-

Lorsque les super combos se croisent, il s'ensuit une déferlante d'effets graphiques !



Les objectifs se succèdent régulièrement, de même que les missions. Celles-ci sont très longues, et subdivisées.

tion, exemple de fluidité. C'est d'autant plus intéressant que les ennemis, contrairement à Exhumed ou Duke Nukem, sont en 3D eux aussi, et il arrive qu'on en ait 4 ou 5 dans la même pièce. Pas une baisse de frame rate (la vitesse d'animation) ne vient troubler le joueur en plein carnage, ce qui permet de retrouver les sensations si « pures » de l'original.

MAIS ON EST SUR PLAYSTATION

Ce qui a fait le succès du titre sur PC, c'est avant tout le mode réseau. La communauté des « Quakeurs » s'affronte aujourd'hui encore par milliers sur le Net. Mais sur Play, bien entendu, rien de tout cela. Du coup, on est obligé de se contenter de la campagne solo, et d'écran séparé en plusieurs parties. Ceci en attendant la PlayStation 2, qui nous permettra d'entrer de plain-pied dans le monde des réseaux... simples d'accès qui plus est ! On appréciera tout de même la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, d'autant que c'est toujours aussi fluide malgré le volume d'animation nettement plus important. Côté solo, si à l'époque on s'en contentait grandement, aujourd'hui, c'est malheureusement du classique. Les joueurs PlayStation ont pu s'essayer à Doom, Exhumed, Disruptor, Duke Nukem 3D et d'autres titres du même genre encore. On enchaîne les objectifs, les niveaux, on canarde monstre après monstre, mais le scénario est désespérément absent... L'ambiance reste sommaire, bref, on est loin de l'Egypte antique d'un Exhumed, ou de l'humour d'un Duke. Qu'à cela ne tienne, le challenge est présent, pour peu qu'on puisse jouer dans de bonnes conditions. Et pour cela, il faudra impérativement rejoindre les PCistes et leur souris ! Car à la manette, et c'est le point noir du jeu, la maniabilité met à mal les patiences les plus rudes avec une facilité déconcertante ! Comme le jeu demande une visée précise, et qu'il est impératif de pouvoir tirer en se déplaçant sans arrêt (c'est la clé de la survie), ceux qui n'ont pas de souris n'iront pas bien loin. Par contre, pour les privilégiés, l'alliance manette main gauche pour le déplacement et souris main droite pour la visée, le tir et le saut, est un plaisir. Heureusement que les développeurs ont pensé à cette option !

TROP TARD !

Quake 2 s'est fait attendre. Et il faut bien avouer qu'aujourd'hui, son gameplay et son ambiance ont pris un bon coup de vieux. Le manque de variété des armes y est pour beaucoup. Si vous comptez l'essayer à la manette, ce n'est même pas la peine. Par contre, si vous possédez la souris, Quake 2 reste une expérience très agréable, grâce à cette forme de maniabilité nouvelle pour les joueurs PlayStation. Dans ce cas, vous y trouverez de longues heures de plaisir. Un titre qui, malheureusement, arrive un peu trop tard.

LA SOURIS DU BONHEUR

■ *L'intérêt de Quake 2 PlayStation tient vraiment à cet accessoire indispensable. Avec la souris en plus, il vaut le coup, et pourra même vous procurer des sensations nouvelles, tellement la fluidité de l'action et la vitesse de réponse sont agréables avec ce type d'interface. A dire vrai, avec la souris, Quake 2 vaut presque 7/10. Sans, il vaudrait plutôt 5... Autant couper la poire en deux. Car quoi qu'il arrive, peu de joueurs PlayStation possèdent une souris, et quant à en acheter une juste pour Quake 2...* ■

Le fusil laser automatique est une des armes les plus intéressantes en rapport vitesse/puissance.

QUAKE 2 - 369 F

DESIGN — 6 — Il a pris un coup de vieux, car il a été très copié entre temps. Un peu trop mécanique.

MUSIQUE ET SON — 8 — Des musiques dynamiques genre « les GI vont vous péter la gueule », bruitages réussis.

DURÉE DE VIE — 8 — Excellente : les plus acharnés en auront pour leur argent.

ORIGINALITÉ — 5 — Ah bah, c'est du quake-like... Mais pas neuf. Armes classiques, challenge basique.

JOUABILITÉ — 5 — Au paddle, laissez tomber. A la souris c'est nettement mieux, elle est indispensable.

TECHNIQUE — 7 — Le moteur est très bon, parfaitement fluide, avec des éclairages sympas.

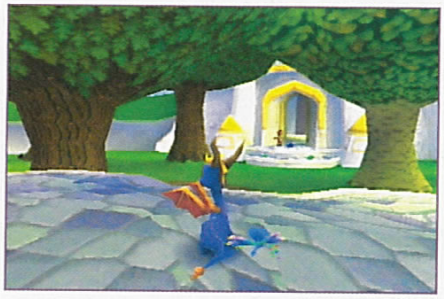
LE COMPARATIF : MOINS INTÉRESSANT QU'EXHUMED MAIS MIEUX RÉALISÉ.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fanas d'action pure, public mature et habitué aux jeux où l'on réfléchit peu.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Si vous n'avez pas la souris, déjà, oubliez ! En-dehors de ce point majeur, Quake 2 est un bon jeu, surtout grâce à des niveaux bien designés, et un gameplay équilibré et simple. Il a pris un coup de vieux, c'est sûr, mais reste une agréable expérience.

Par Grégory Szriftgiser

Le jeune dragon a mûri quelque peu. Spyro 2 s'adresse à un public un peu plus âgé que le premier, et offre un gameplay d'autant plus riche. Qui s'en plaindra ?



EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

SPYRO 2 RIPTO'S RAGE

Vous connaissez Spyro... La publicité du premier est restée longtemps sur nos écrans, rappelez-vous, le coup de la famille qui avait adopté le dragon. Qui cramait tout dans l'appartement. Moins populaire que Crash Bandicoot, le personnage des développeurs d'Insomniac Games fait tout de même son come-back, alors que le bestiau de Naughty Dog en est déjà à son quatrième titre. Mais si l'attente a été plus longue, elle a porté ses fruits. Spyro 2 se révèle en effet plus mature, plus profond. Les défauts du premier (trop orienté jeunes joueurs, gameplay trop basique) ont été sévèrement corrigés, pour nous livrer un épisode qui vaut définitivement le détour.

Gros-Sous est très cupide. Mais au moins, il est honnête : toutes les gemmes données déboucheront sur de nouvelles capacités ou de nouveaux niveaux.

DANS LE MONDE DE SPYRO

Après avoir brûlé les fesses de tous les vilains du premier épisode, le petit père Spyro souhaitait s'accorder des vacances méritées à la plage. Il s'élance donc au travers d'une porte dimensionnelle vers le monde le plus touristique du coin, mais se retrouve malheureusement détourné par une autre porte vers le monde verdoyant de Forêt d'Eté. Arrivé là, il fait face à trois personnages pittoresques : Chasseur, sans doute un lointain cousin de Tigrou, Elora, une Satyre au charme équidé, et un savant au regard sympathique mais définitivement trop étrange derrière ses culs de bouteilles de premier de la classe. Les trois ont fait appel à lui pour régler le problème du coin : un gnome revanchard aux ambitions de conquête du nom de Ripto, et ses deux sbires. Toujours prêt à reporter ses vacances, l'altruiste dragon part donc de nouveau en croisade contre les fauteurs de troubles.

Il parcourra plusieurs mondes, divisés chacun en une dizaine de niveaux. But principal : récupérer les talismans de chacun des niveaux, pour se présenter devant le nabot et lui régler son compte. Pour cela, Spyro devra apporter son aide aux populaces indigènes dans tous les recoins du jeu, chacune ayant une requête précise. En plus de cet objectif majeur, il aura également à récupérer des boules magiques permettant d'alimenter la fameuse porte qui l'a amené jusqu'ici, afin de repartir chez lui... un jour. Ces boules vertes sont évidemment nombreuses et disséminées aux quatre vents : chacune nécessitera la complétion d'un objectif supplémentaire, souvent bien plus ardu que pour les talismans. Globale-

Vous pouvez, moyennant un petit tour par les options, afficher une carte du niveau.

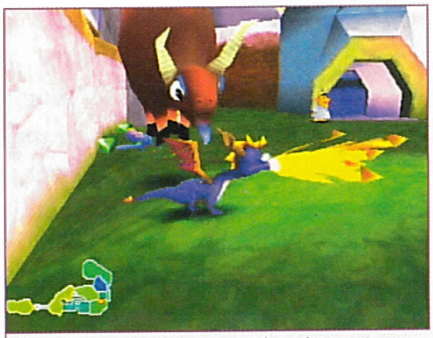
FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	INSOMNIAC GAMES (ETATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A COMPLÉTÉ ENVIRON 8 % DU JEU !

ment, ce système très simple permet aux joueurs débutants de terminer le jeu sans en avoir tout vu, et aux plus doués de s'acharner sur des quêtes plus corsées. Parfaitement équilibré de ce point de vue, le jeu propose donc un challenge varié, de longue haleine, pour ceux qui veulent y passer du temps comme pour ceux qui souhaitent juste progresser.

POUR LES PLUS JEUNES

Spyro reste tout de même un jeu enfantin, en tout cas dans l'ambiance. Graphismes magnifiques mais colorés et toonesques, humour léger, difficultés bien dosées sont les ingrédients particuliers qui permettent aux plus jeunes d'entrer à fond dans le jeu. Chasseur et Elora guideront ceux-ci tout au long du jeu, avec des voix entièrement traduites et, qui plus est, bien choisies, ce qui reste un mérite bien trop rare encore (voir notre Making of dans ce numéro). L'apprentissage des différents mouvements de Spyro se fait progressivement : saut, saut planant, papillonnement, attaque par charge ou par flammes, l'éventail de base est un classique du genre. Partout dans le jeu, les joueurs trouveront également différents types de gemmes, rapportant plus ou moins, et qui leur permettront d'acheter de nouvelles capacités : nage, grimpette, etc., ou encore de libérer l'accès à de nouvelles sections du jeu. Au fur et à mesure de la récupération des différents talismans et des sphères, des niveaux bonus s'ouvriront également, pour finalement déboucher sur un jeu très, très vaste et varié. Car, si les principes de jeu n'ont rien de vraiment original, on trouve tout de



Il y a des ennemis de deux types dans chaque niveau, certains immunisés aux flammes et d'autres à la charge.

même quelques jeux dans le jeu fort bien réalisés et agréables à découvrir, comme le hockey sur glace, les semailles de graines magiques, ou encore la course en chariot. Les mécaniques de jeu sont bien huilées et, mis à part quelques réserves concernant les caméras, parfois gênantes, les habitués comme les autres trouveront l'ensemble particulièrement jouable. En ajoutant une technique pointue et propre…

AGRÉABLE ET REPOSANT

Enfin, côté réalisation, on nage toujours dans le propre et l'équilibré. Beaux bien qu'épurés, les graphismes sont impeccablement affichés par un moteur 3D fluide, en moyenne résolution, qui se révèle également parfaitement capable de gérer suffisamment d'ennemis pour que Spyro 2 ne souffre pas du syndrome du « vide ». Les musiques vont du moyen au très bon, et les bruitages oscillent entre classique et humoristique toonesque. Au global, la qualité est celle d'un jeu bien fini, léché, chiadé même, sans défauts majeurs, sans bugs agaçants, suffisamment varié, équilibré et profond pour permettre à tous d'y prendre beaucoup de plaisir. Spyro 2 n'est donc pas une révolution, bien entendu, mais un jeu qui possède les remarquables qualités d'être enfantin sans être niais, facile sans être ennuyeux ou trop court, bref, d'être à même de satisfaire le plus grand nombre. Il est reposant, agréable et de longue haleine : un titre à la hauteur.

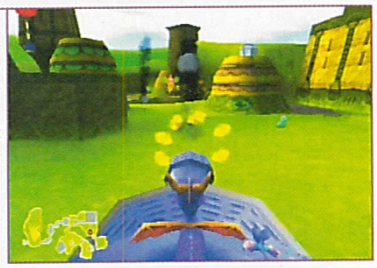
Crush est le premier des sbires de Ripto que vous aurez à affronter.

VARIÉTÉ

■ *A titre d'exemple, voici quelques-unes des particularités de certains niveaux :*

Certaines mini-séquences sont carrément des stages bonus en entier, où il faut le plus souvent effectuer le meilleur parcours.

Dans ce niveau, les canons sont indispensables à votre progression. Le tout est de savoir viser.



Cette course en chariot mettra vos réflexes à l'épreuve pour obtenir une sphère magique.

Le hockey sur glace est un des plus marrants, mais aussi des plus durs !

Les mini-jeux de ce genre ont une difficulté indiquée. Elle n'est pas toujours très représentative…

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les jeunes joueurs surtout, mais suffisamment riche pour les plus doués.

SPYRO 2 : RIPTO'S RAGE - 349 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — **7** On aurait aimé un peu plus de variété graphique, mais l'ensemble est propre et joli.

MUSIQUE ET SON — **8** Des musiques adaptées et réussies, des voix françaises pleines de conviction.

DURÉE DE VIE — **8** Excellente, et surtout adaptée autant aux débutants qu'aux joueurs confirmés.

ORIGINALITÉ — **6** Très semblable au premier, Spyro 2 offre un challenge nettement plus riche.

JOUABILITÉ — **7** L'inertie du personnage est importante, mais on s'y fait. Le reste est impeccable.

TECHNIQUE — **8** Pas aussi époustouflant qu'un Crash, le moteur offre néanmoins plus de liberté.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE LE PREMIER, MOINS DROLE QU'UN CRASH BANDICOOT.

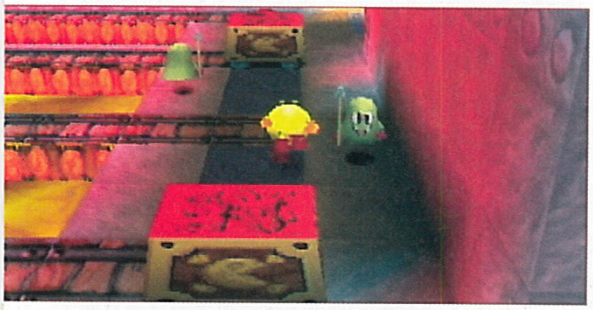
7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Spyro 2 prend la relève avec brio. Il offre de nombreuses sous-quêtes, parfois très difficiles, et un gameplay bien plus riche que Spyro. Ce dernier s'adressait trop aux jeunes joueurs ? Cette suite donnera du fil à retordre aux plus acharnés s'ils veulent le finir à fond. Bref, excellent.

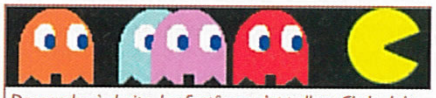
Par Dave Martinyuk

PAC-MAN WORLD

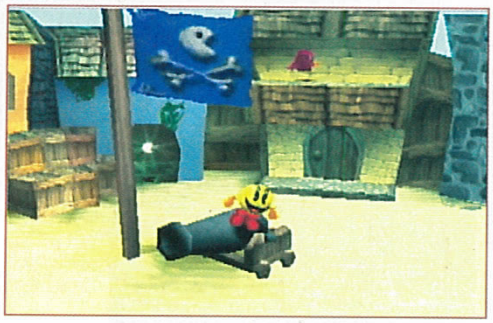
EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 99

Véritable ancêtre du jeu vidéo, Pac-Man réussit l'exploit de ne jamais prendre une ride. Lisse, rond et souriant, le personnage possède une allure joviale presque irrésistible. Il nous revient dans de nouvelles aventures et, cette fois-ci, en 3D s'il vous plaît...

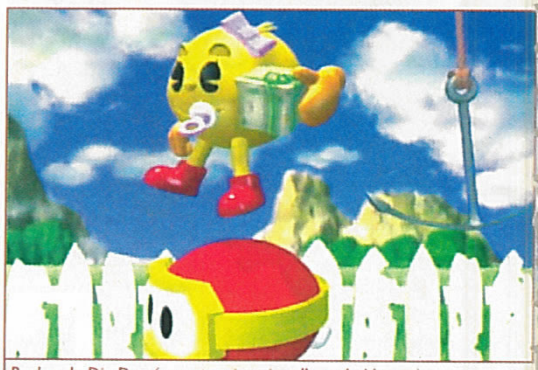




De gauche à droite, les fantômes s'appellent Clyde, Inky, Pinky et Blinky (noms anglais). En japonais, c'est Guzuta, Aosuke, Pinky et Akabei. Une autre question ?



Avant d'avoir animé les émissions du matin sur Antenne 2 (à l'époque), de jouer dans Les Misérables de Lelouch ou de présenter certaines émissions de débat (maintenant), William Leymergie s'est fait l'interprète d'un générique de dessin animé mémorable. Les plus « âgés » d'entre vous peuvent le fredonner avec moi. Attention, un-deux-trois-go : « Rond comme un ballon et plus jaune qu'un citron, c'est lui Pac-Man, gentil petit bonhomme poursuivi par les fantômes, c'est lui Pac-Man ; il court, il roule, il est malin, c'est une p'tite boule qui n'a peur de rien... ». Ah, voilà, j'en vois déjà qui sifflotent l'air et tapent du pied en battant la mesure. C'était du grand générique, ça, monsieur. Mais avant de débarquer en France, le père Pac-Man est né au Japon, il y a de cela bien longtemps. Petit historique d'un personnage pas tout à fait comme les autres...



Pooka, de Dig Dug (un autre vieux jeu d'arcade Namco), fait une apparition dans le film d'intro de Pac-Man World.

Un système de switch sur lesquels il faut appuyer est présent dans chaque niveau du mode Quest. A chaque couleur une fonction.

NAMCO, C'EST TEKKEN, RIDGE RACER MAIS AVANT TOUT...

Namco, c'est Pac-Man ! Eh oui, il faut bien se mettre ça dans la tête. Figure emblématique du monde du jeu vidéo, le rondouillard glouton a débarqué dans les salles de jeux au début de années 80 (ce jeu fête son 20e anniversaire). Pour la petite histoire, sachez que le nom du jeu au Japon était Punk-Man à l'origine. C'est lors de sa distribution aux Etats-Unis par Midway que le jeu a été renommé. Assez judicieusement, semble-t-il...

FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME/PAC-MAN
EDITEUR	NAMCO
DEVELOPPEUR	NAMCO (ÉTATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOCS !)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	BAH EUH, VOUS CONTINUEZ... C'EST HYPNOTIQUE.

Simple dans son principe, le titre a tôt fait d'être adapté sur toutes les plates-formes pendant les années qui suivirent : Atari 2600, Intellivision, Commodore 64, NES, Spectrum, PC... Le monde entier découvre le « Pac-Man power ». Et le monde trouve ça cool, ce qui n'est pas rien.

A l'aube de l'an 2000, comme on dit, découvrir un nouveau Pac-Man peut laisser dubitatif. Et pourtant, Pac-Man World (précédemment appellé « Pac-Man : Ghost Zone » puis « Pac-Man 3D ») s'en sort plutôt bien. Vraiment. Développé par la branche US de Namco - c'est une première - ce titre propose pas mal de modes de jeux différents. Il y a le Pac-Man classique, bien sûr, qui doit tenir sur un sillon du CD PlayStation et nous rappelle, de façon frappante, que les progrès réalisés dans le domaine du jeu depuis quelques décennies sont fantastiques. Il y a le mode Quest aussi (voir plus loin) qui représente en fait ici le « vrai » jeu. Et puis il y a, enfin, le « maze » (labyrinthe), sorte de représentation en 3D du Pac-Man original. Evidemment, c'est 'achement mieux fait et il y a des tas de décors différents ici. Vous trouvez les « mazes » en Quest et pouvez y rejouer ensuite. Une galerie spéciale de portraits se cache dans ce mode.

Le « maze », entièrement en 3D. Vous pouvez décider de zoomer plus ou moins sur le labyrinthe, à votre convenance.

DONC, LE QUEST MODE...

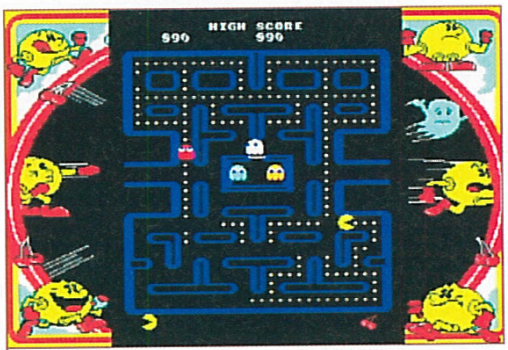
Mmmmh, oui, oui, oui... le Quest Mode (figure pensive). Voilà la partie la plus intéressante du jeu. C'est, en fait, de la pure plate-forme en 3D et vous y manipulez Pac-Man, parti délivrer toute sa gentille famille des griffes de l'infâme Toc-Man (!), réfugié sur l'île de Ghost Island. Le jeu, plutôt bien réalisé, propose de nombreux niveaux différents. Le système de « je termine un niveau pour en ouvrir un autre » est ici de circonstance. Les ennemis et les pièges sont nombreux. En faisant attention, on peut avancer sans trop de casse. Pour ce qui concerne l'attaque, trois techniques de base sont à votre disposition : 1) vous balancez vos pastilles (très courte portée), 2) vous rebondissez sur la tête de vos adversaires (un classique depuis Mario) ou bien 3) vous foncez sur un ennemi pour le détruire, à la Sonic. Selon les circonstances, les trois méthodes sont pareillement efficaces.

Le mode Quest fait appel à votre habileté à maîtriser les déplacements de Pac-Man - il faut être très précis - mais aussi à votre envie de nettoyer totalement chaque niveau. Il s'avère en effet primordial de récupérer le maximum de bonus pour espérer pouvoir vaincre les adversaires les plus redoutables, plus tard. Avancer rapidement se révèle certes tentant, mais il faut parfois savoir être patient et prendre quelques risques. Par exemple, récupérer les six lettres du mot Pac-Man dans un endroit vous permet d'accéder à un niveau bonus très intéressant par la suite. Chacun peut, de toute façon, jouer comme il l'entend...

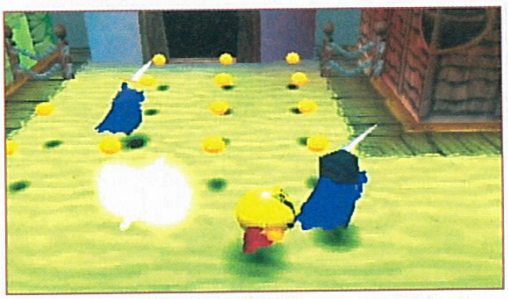
Fidèle, dans le fond, à l'esprit original du jeu (jeu en solo, éléments repris et transposés etc.), Pac-Man World fait figure de titre difficilement contournable lorsqu'on se prend à penser avec nostalgie à l'argent que l'on a dépensé dessus il y a... 20 ans. Les autres, plus jeunes et plus exigeants, ne seront sans doute pas sensibles à la magie qu'il dégage. J'aurai tendance à dire que c'est plutôt dommage...

RECORD DU MONDE !

■ *Il aura fallu attendre longtemps, au regard de la date de sortie de la borne originale de Pac-Man, mais finalement, quelqu'un a réussi à atteindre le score « parfait ». Billy Mitchell, 33 ans, habitant Fort Lauderdale (en Floride), a, en effet, passé 6 heures à nettoyer les 256 niveaux du jeu. Chaque pastille, chaque fruit et chaque fantôme a été voracement dévoré dans le but d'accumuler les points et d'atteindre le score hallucinant de 3 333 360 points. C'est euh... de l'acharnement thérapeutique à ce niveau-là. Tout ça pour dire qu'il y a des allumés un peu partout mais qu'heureusement, ils ne sont pas toujours méchants. En tout cas, chapeau !* ■



Bon, o.k., le Pac-Man original a un peu vieilli. On ne peut pas leur en vouloir de l'avoir inclus dans le jeu, non plus...



UN JEU DIVERTISSANT, QUE L'ON NE PEUT TOUTEFOIS CONSEILLER QU'AUX VÉRITABLES NOSTALGIQUES.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amoureux de Pac-Man, tout simplement.

PAC-MAN WORLD - 299 F

DESIGN — 7 — Ce Pac-Man s'en sort plutôt bien, avec ses couleurs chatoyantes et son côté mignon.

MUSIQUE ET SON — 5 — Remixés d'anciennes versions. Super idée mais ratée mélodiquement parlant...

DURÉE DE VIE — 6 — Le jeu est long, avec plein de niveaux différents. Mais il se révèle également lassant.

ORIGINALITÉ — 6 — Le concept n'est pas nouveau mais des Pac-Man, il y en a très rarement, donc...

JOUABILITÉ — 7 — Commandes simples. On regrettera quelques passages énervants en mode Quest.

TECHNIQUE — 7 — Namco a manifestement voulu rendre hommage à la petite boule jaune.

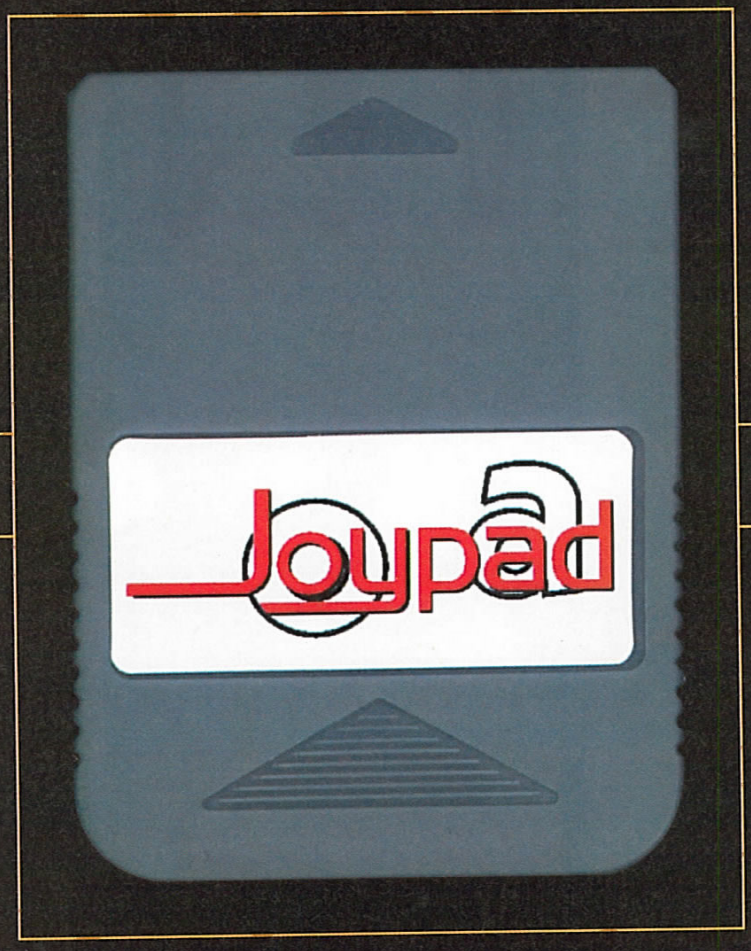
LE COMPARATIF : MIEUX QUE LES NAMCO MUSEUM AVEC LEUR PAC-MAN ANTÉDILUVIEN.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
6 Divertissant et plutôt bien réalisé, Pac-Man World se révèle somme toute assez intéressant. Evidemment, chasser les fantômes et croquer des pastilles, ça lasse. Quant au mode Quest, très axé plate-forme, il se révèle long à terminer. Il faut être motivé...

Vous en connaissez beaucoup, vous, des magazines avec une Memory Card (15 blocs) ?

Nous

oui...



un seul !

Joypad n°91, le magazine des consoles,
en vente chez votre marchand de journaux.

gros plan

Par Le Pixx
Photo Patrick Sordoillet

Benoît Sokal

LE JEU VIDÉO POUR NE PAS RESTER DANS SON « COIN ! »

Depuis vingt et un ans, Benoît Sokal nous raconte les aventures de Canardo, l'inspecteur de police, mêlant les séries noires et les crimes de sang dans un univers de Daffy Duck. Là, même les chiens parlent. Du coup, il a fait l'adaptation de l'univers de l'une de ses aventures de bande dessinée, « L'Amerzone », en jeu vidéo, bientôt disponible sur PlayStation.

PlayStation Magazine : Dans les trucs que j'ai oublié de faire, c'est de lire « L'Amerzone »…

Benoît Sokal : Mais ça se joue, tu sais…

T'as pas sorti un album du même titre, il y a quelques temps ?

Ah ! Oui ! T'as bien fait de ne pas le lire, parce que ça n'a aucun rapport. La bande dessinée n'a rien à voir avec le jeu.

Même pas l'univers ?

Oui, l'univers graphique est assez similaire mais c'est quand même très différent. « L'Amerzone » est un épisode de Canardo, c'est un univers avec des petits canards et compagnie. Le jeu lui-même se veut plus sérieux, donc ça n'a rien à voir avec la BD. La seule chose commune avec le livre, c'est l'univers. A l'origine, j'avais commencé « L'Amerzone » d'une manière réaliste, mais j'avais laissé tombé ce côté graphique pour en faire un Canardo. Mais comme j'aimais beaucoup cet univers, j'ai cherché à l'exploiter davantage.

Pourquoi ne pas l'avoir exploité en bande dessinée ?

En fait, si je suis passé aux jeux vidéo, c'est parce que j'ai envie de changer. Au bout d'un moment, la BD, c'est comme le jeu vidéo, si tu fais que ça toute la journée, tu deviens con. Tous les gens que je connais qui ne font que de la bande dessinée, je les fréquente peu, ou pas. C'est un boulot de dingue. Qu'est-ce que tu fais de tes journées ? Tu ne décolles pas de ta table à dessin, tu ne vois personne et tu deviens alcoolique à quarante ans. J'ai fait des séries, j'ai fait des bandes dessinées sérieuses et, à un moment, je n'ai plus eu l'impression de me renouveler, et encore moins d'évoluer. Il fallait que je fasse un break. Dorénavant, je ne fais plus de BD à temps plein.

Pourquoi le jeu vidéo ?

Je pense que, pour le moment, l'endroit où il y a le plus de créativité et de pêche, au niveau de l'image, c'est dans le jeu vidéo. C'est effervescent. Bon, je trouve qu'il n'y a rien à voir les trois quarts du temps. C'est un genre adolescent donc, forcément, il y a de tout et n'importe quoi. Ça bouge de partout et dans n'importe quelle direction, mais c'est un signe de bonne santé. Le jeu vidéo, c'est le lieu où se fait l'image aujourd'hui.

Que penses-tu des bandes dessinées qui usent de l'infographie ?

Il y en a, comme Megalex, qui sont sorties dernièrement. Mais ça reste de la bande dessinée. Certains autres auteurs se dirigent de plus en plus vers ces nouvelles techniques, mais ce n'est pas un signe de bonne santé de la bande dessinée. C'est surtout un signe de bonne santé de l'image de synthèse. Pour l'image en général, c'est dans le jeu vidéo qu'elle vit.

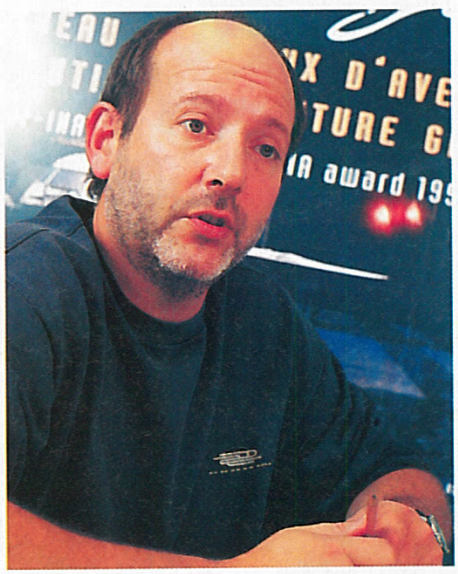
Tu as commencé le jeu juste après la BD ?

Non. L'album est sorti en 1986. Donc, tu vois, ça fait du temps. Et à cette époque, il n'existait pas de machine suffisamment puissante pour traiter confortablement l'image, et obtenir ce que je cherchais. Puis, on a commencé à voir pas mal de produits dérivés de pas mal de bandes dessinées sur CD interactifs. Là, mon éditeur, Casterman, a voulu se lancer dans l'aventure.

Ça a été un travail de longue haleine, cette adaptation en jeu vidéo ?

Oui. Dès le départ, ce que je n'ai pas voulu, c'est en faire une licence. Il n'était pas question de confier ça à une boîte d'infographie. Donc, on a réussi à persuader Casterman de monter une petite équipe et on a commencé à deux. On a écrit le scénario, on a fait un ou deux niveaux du jeu à nous seuls et, peu à peu, on a engagé des gars de l'école de Sup Infocom, de Valenciennes. C'était vraiment artisanal. On a travaillé comme des bêtes. Tout ça, ça a commencé en septembre 1995, et on a eu les premiers ordinateurs en novembre 1995. On a donc fait les images dans les deux années qui ont suivi.

Je pense que, pour le moment, l'endroit où il y a le plus de créativité et de pêche, au niveau de l'image, c'est dans le jeu vidéo.



Des projets après l'Amerzone ?

Y a un deuxième truc qui se prépare. Il y a un scénario en court d'écriture mais, pour le moment, je suis en train de voir ce que je peux faire grâce à la technologie. Mon problème, c'est de savoir s'il est possible de faire mieux que l'Amerzone, mais en temps réel. C'est-à-dire si on va avoir du matériel qui puisse gérer du temps réel d'une manière très performante, d'ici un an ou deux. Bon, il y a des trucs intéressants dans les jeux, mais j'ai un problème : je trouve que pour le moment, il n'y a pas assez de polygones. Pour bien faire, il faudrait une machine capable de calculer cinq millions de polygones en même temps.

Ce sera le même univers ?

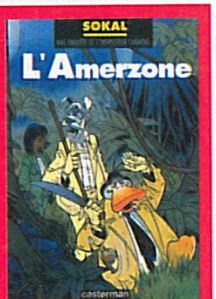
Non. Enfin, si, on reprend toujours le même univers, mais le principe, c'est que je ne veux plus faire de série. Je n'ai pas envie de m'emmerder dans ce que je fais, d'une manière ou d'une autre. Le fait que « L'Amerzone » soit sorti, et que ça ait marché, c'est que tout ça s'est fait dans l'excitation et la passion. Et ça, surtout quand tu travailles en équipe, c'est super important. Si c'est pour s'emmerder, il y a des métiers qui rapportent plus que le jeu vidéo. A ce moment là, tu fais banquier.

Tu joues de temps en temps ?

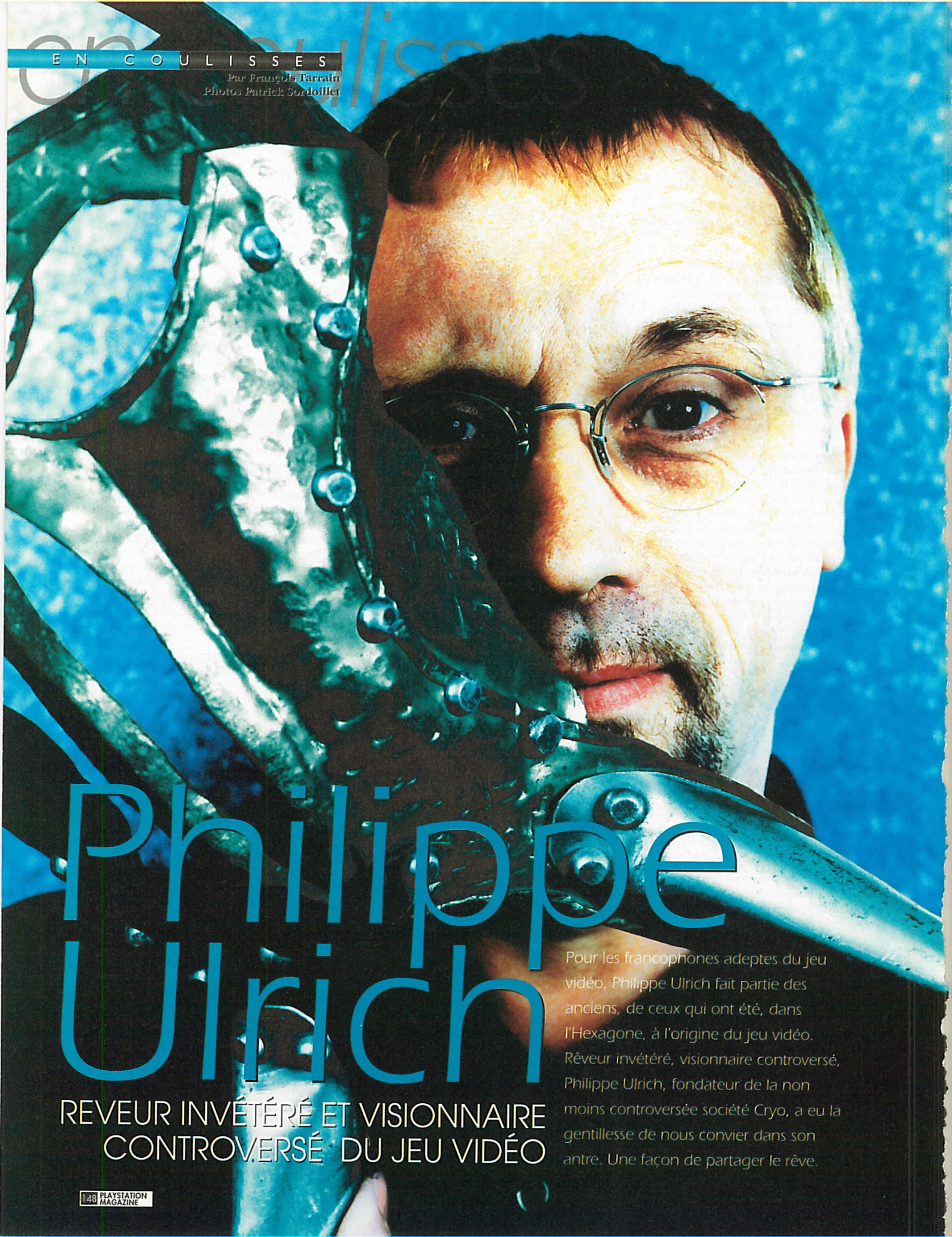
J'aime bien jouer, mais je n'ai pas beaucoup de temps, alors je regarde mes enfants le faire. Ils jouent beaucoup sur console et sur PC. Bon, il y a des trucs qui m'intéressent, et d'autres qui ne m'intéressent pas. Par exemple, si tu prends Final Fantasy, les scènes cinématiques sont superbes. Esthétiquement, elles sont très impressionnantes. Par contre, je trouve que les Japonais ont des goûts plutôt nuls dans leur imaginaire… Peut-être que j'ai dit une connerie, t'enregistres, là ?

L'AMERZONE, BIENTOT SUR VOS ECRANS

Nous vous parlions de l'Amerzone, le jeu, dans le dernier numéro. Cette interview est l'occasion de se rappeler de cet album de Benoît Sokal, dans lequel l'inspecteur Canardo tente d'aider Valembois, personnage pittoresque en situation d'armistice, à rester en Amerzone. Ce pays sud américain fictif vient de changer de régime par un coup d'état militaire particulièrement sanglant, et la température d'une nation dans cette position est toujours trop élevée… Surtout pour les héros de Sokal, qui ont le chic pour s'attirer des ennuis. Une bande dessinée qui vous fera découvrir faune, flore et individus de cette Amerzone imaginée par Sokal.



Par François Tarrain
Photos Patrick Sordoillet



Philippe Ulrich

REVEUR INVÉTÉRÉ ET VISIONNAIRE CONTROVERSÉ DU JEU VIDÉO

Pour les francophones adeptes du jeu vidéo, Philippe Ulrich fait partie des anciens, de ceux qui ont été, dans l'Hexagone, à l'origine du jeu vidéo. Rêveur invétéré, visionnaire controversé, Philippe Ulrich, fondateur de la non moins controversée société Cryo, a eu la gentillesse de nous convier dans son antre. Une façon de partager le rêve.

Si j'étais un « hardcore gamer », je ferais partie du clan qui assassine Cryo !

Paris, XVIIIe arrondissement. C'est là, au deuxième étage d'un immeuble banal, que se trouve l'antre de Cryo, l'éditeur qui a décidé de « faire rayonner la créativité et la culture française dans le monde, la «French Touch» comme disent les Anglo-Saxons... ». Installés dans des locaux spacieux agencés en « open space » (comme disent les Américains), des dizaines de développeurs s'affairent à leurs tâches respectives. Le silence règne. Tout le monde a les yeux plongés dans son écran, occupé à manier des lignes de codes et des logiciels de création 3D complexes. Enfin... tout le monde, ou presque. Car au détour d'un couloir se trouve un bureau pas comme les autres, habité par un type pas comme les autres. Ici, l'ambiance jure radicalement avec le reste de la boîte. Des tonnes d'objets hétéroclites occupent l'espace dans un joyeux bordel. Les armoires n'ont de rangement que le nom. Les étagères sont encombrées de vieilles reliques du passé, de figurines Star Wars et autres jaquettes de softs datant d'une époque où je n'étais presque pas né. Dans ce véritable musée consacré à l'histoire des jeux vidéo, le conservateur des lieux est en train de surfer sur le Net. Me voyant débarquer sur son territoire, il me montre le site qu'il est en train d'éplucher avec des yeux d'enfants. On y parle d'un jeu sorti il y a 11 ans sur PC : Captain Blood. Pas de doute, c'est bien Philippe Ulrich qui est en face de moi, à moitié caché derrière les strates de dossiers empilés sur son bureau ! Rencontre.

DE LA MUSIQUE AUX JEUX VIDÉO

Au milieu des années 70, à une époque où le terme jeux vidéo n'avait de sens que pour quelques érudits, un certain Jean-Philippe Ulrich (eh oui, pas Philippe, mais il ne se formalise pas sur cette contraction de son prénom) découvre l'informatique par le biais de la musique. Compositeur, il s'intéresse plus particulièrement à la musique électronique et, par voie de fait, aux premiers ordinateurs. Enfin, plutôt aux premières boîtes à rythme et autres synthés, qui ont été pour lui les vecteurs de sa contamination au virus de la « programmation ». Après avoir commis quelques disques chez CBS, le hasard (selon lui le destin) l'amène un jour dans une boutique de musique à Paris nommée Dune, où il découvre un ordinateur ZX80 à vendre en pièces détachées. Ne sachant pas trop quel est cet étrange objet, il décide de l'acheter et de le remettre en état. Toujours passionné par la musique, il fait alors la connaissance du langage de programmation Basic et jette sur son clavier ses premières lignes de codes. L'expérience est extraordinaire, Philippe se prend au jeu. Dès lors, il n'aura de cesse d'en apprendre toujours plus sur cet ordinateur et sur ses secrets. Livres, récupération d'informations, bidouillages à gogo... De fil en aiguille, il en vient, sans vraiment l'avoir voulu, à développer ses premiers « jeux vidéo ». Une passion était née.

Après moult expériences, Philippe décide un beau jour de créer un Othello Reversi. Au même moment, en 1981, la sortie du ZX81 lui ouvre de nouveaux champs d'expérimentation, qu'il s'empresse d'explorer. Par la suite, sa rencontre avec un certain Emmanuel Viau va sceller son destin. Les deux compères montent leur société de développement, Ere Informatique, avec une idée précise en tête : découvrir des créateurs de talent, leur donner leur chance et les aider à produire leurs jeux. Cette politique mise en place, Ere accueillera au fil des années des dizaines de développeurs de tous bords et lancera un nombre incalculable de jeux sur tous les supports de l'époque. Certaines de ces productions resteront dans l'histoire (comme Macadam Bumper, ou Crafton et Xunk) et d'autres tomberont irrémédiablement dans l'oubli. Mais qu'importe, Philippe Ulrich mène sa barque et s'exprime pleinement dans son rôle de producteur découvreur de talents.

LA STRATÉGIE DE L'ALIEN

Pour survivre dans l'industrie du jeu vidéo, la philosophie de Philippe Ulrich, dite de l'alien, est simple : il faut se rassembler en un groupe de développeurs soudés entre eux. Son principe : « Si on reste ensemble, on a une valeur et personne ne peut nous l'enlever. Si on est dispersé, on n'est rien ! ». Mais alors pourquoi « stratégie de l'alien » ? « Parce que l'alien est indestructible. Il mute et s'adapte. L'idée, c'est que nous, on utilise cette stratégie : si on est ensemble on peut s'adapter à toutes les situations ! ». D'ailleurs, le nom « Cryo » découle de cette idée. Selon Ulrich, la cryogénisation implique la notion d'immortalité, donc la faculté d'être indestructible. Un peu comme un alien qui peut rester en gestation pendant des millions d'années, jusqu'au jour où des conditions propices à sa résurrection se présentent. CQFD.

LA GALAXIE ULRICH

Voici, pêle-mêle, un petit medley non exhaustif des jeux qui ont marqué la carrière de Philippe Ulrich, histoire de retracer en diagonale le parcours de ce personnage atypique :

1980 - Panic (ZX80)
1983 - Macadam Bumper (Amstrad, Atari...)
1984 - Crafton & Xunk (Spectrum, Oric, Amstrad, MSX...)
1988 - Captain Blood (Atari ST, Amstrad, PC...)
1991 - Dune (PC disquettes et CD-Rom)
1992 - KGB (PC disquette et CD-Rom)
1994 - Megarace (PC CD-Rom)
1994 - Lost Eden (PC CD-Rom)
1995 - Dragon Lore 1 (PC CD-Rom)
1996 - Atlantis (PC CD-Rom, PlayStation)
1996 - Versailles (PC CD-Rom, PlayStation)
1996 - Le 2e Monde (PC CD-Rom)
1997 - Dreams (PC CD-Rom, PlayStation)

LA CONSÉCRATION

Quelques machines et une tripotée de jeux plus tard (entre 70 et 80), alors que l'industrie du jeu commence à se professionnaliser, Philippe met en chantier un nouveau projet (sous le label Exxos) avec Didier Bouchon, jeune promu de l'école Boule qui a conçu un moteur de jeu en 3D fractale époustouflant pour l'époque. Nom de code : Captain Blood... Gros succès pour cette production (sortie en 1988 sur Atari ST, puis sur Amstrad, MO5 et PC), bourrée d'innovations, à la durée de vie phénoménale et dont la musique est un « remix » (composé par Ulrich) du célèbre Zoolook de Jean-Michel Jarre !

Seulement voilà, malgré tous ces succès passés, Ere Informatique a du mal à survivre. La santé financière de la boîte pousse Philippe à abandonner Ere et à se lancer dans un énorme chantier : l'adaptation de Dune, le roman de Franck Herbert, en jeu vidéo. Ulrich monte Cryo en 1992 avec Rémi Herbulot et Jean-Martial Lefranc et sort Dune sur PC (en disquettes puis sur CD-Rom). Ayant acquis une bonne expérience sur CD-Rom - un support qui commençait à peine à émerger - Cryo signe de nombreux contrats et sort, entre autres, Megarace et Lost Eden. Devant cette réussite grandissante, Philippe Ulrich dirige de nombreuses équipes de développement interne, apporte son point de vue artistique et tente, comme par le passé, de dénicher et former des jeunes talents. Seulement voilà, à force de vouloir mener de front tous les projets qui se présentent, Cryo lance parfois des jeux « mal finis ». Honnête, Philippe reconnaît ces erreurs mais ne regrette rien. Car il considère que, grâce à cette boîte, un grand nombre de développeurs ont pu se lancer et qu'aujourd'hui, ils ont réussi à percer dans le milieu !

LA MUTATION CRYO

Après quelques années d'activité en tant que studio de développement, Cryo est passé au stade supérieur et devient « éditeur de logiciels de loisir » destinés au grand public. Cependant, Philippe Ulrich conserve aujourd'hui encore un état d'esprit de passionné. Rêveur, il aime jouer les visionnaires et échafauder des scénarios de science-fiction. Du haut de ses 48 ans, ce grand enfant ne semble pas avoir sacrifié son âme d'artiste sur l'autel de la rentabilité et du profit. Et à l'heure où l'action Cryo surfe sur les cours de la bourse, lui surfe sur son nuage...

PHILIPPE ULRICH

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Pourquoi les univers des productions Cryo sont-ils toujours aussi atypiques et décalés ?

Philippe Ulrich : Nous avons des gammes de produits très ancrés dans la réalité, comme Versailles ou l'Egypte. D'un autre côté, c'est vrai que d'un point de vue créatif, nous n'avons jamais voulu faire le dixième Doom-like, ni suivre les tendances. Lorsqu'un jeu a du succès, on en voit dix qui lui ressemblent débouler derrière. Et ça, c'est la pire des choses ! Si nous l'avions voulu, nous aurions pu créer des jeux de baston en 3D temps réel. Mais nous n'avons pas voulu le faire, car il y a beaucoup trop de concurrence dans ce domaine et on se serait heurté à des équipes de développement exceptionnellement douée.

Pourquoi avoir mené tant de projets de front, au risque de mettre parfois en péril la qualité ?

Nous aurions certes pu mettre de très grosses équipes sur quelques projets, et leur imposer un travail précis sur tel ou tel univers. Mais nous avons préféré laisser chaque développeur mener à bien son idée et se faire son expérience. Avec le recul, c'est vrai que Cryo aurait pu simplement se focaliser sur deux ou trois grands jeux. Mais si nous avions agi comme ça, peut-être qu'aujourd'hui nous ne serions plus là ! Avec notre politique, nous n'avons peut-être pas connu de grands succès, mais il n'y a pas eu de perte sur les projets ! Notamment grâce à l'internationalisation de la distribution. Vendre 20 000 exemplaires d'un titre en France, ce n'est pas suffisant. Par contre, en vendre 20 000 dans chaque pays où il est distribué, là, c'est rentable.

Tu ne regrettes aucun projet ?

Non, je ne renie rien, parce que je connais les histoires derrière chacun des projets, les gens qui les ont faits et leurs souffrances pour les mener à bien. J'ai vu des développeurs aller au-delà de leurs limites pour leur jeu, et aujourd'hui certains ont pris leur revanche.

Cryo, une école de la vie pour les développeurs ?

Oui, ça je le revendique. Aujourd'hui, à chaque fois que je vois des anciens de Cryo à l'extérieur, je suis content. Cryo a été une des sociétés, les plus prolifiques en quantité de produits, mais elle a également donné leur expérience et leur chance à un très grand nombre de développeurs, qui sont toujours dans le milieu !

Et le joueur, celui qui achète les produits Cryo ?

Si j'étais un « hardcore gamer », je ferais partie du clan qui assassine Cryo ! Je le comprends tout à fait. Par contre, nous n'avons pas déçu le grand public.

Comment expliques-tu la popularité du nom Cryo ?

Je pense que c'est dû à la « puissance » du nom Cryo. Un logo et un mot simple, qu'on retient et qu'on n'oublie pas. Il y a un côté mnémotechnique dans ce nom. De plus, Cryo a été pendant un moment très médiatisé dans la presse, grâce à nos gros succès.

Votre façon de justifier votre logo (1), ça veut dire quoi ?

Je ne connaissais pas ce texte. Et j'avoue que moi non plus je ne comprends pas. Je pense simplement que le nouveau logo est un pur produit marketing. Et n'étant pas moi-même un homme de marketing, je ne saurais pas donner la clé pour comprendre cette explication.

Qu'est-ce qui fait un bon jeu selon toi ?

Il y a deux aspects : le scénario et la technique. Pour moi, un bon jeu doit proposer une innovation technologique. Quelque chose de nouveau dans la 3D, l'interface ou l'intelligence artificielle. A côté de ça, il doit proposer un grand univers scénaristique, qui procure des émotions, comme la peur. Ces deux aspects doivent être présents dans n'importe quel jeu, qu'il s'agisse d'aventure ou, par exemple, d'une simulation de course.

Atlantis, un gros succès de Cryo, où se mêlent un monde onirique et des graphismes très réussis.

Le développement de Dune aura marqué un tournant dans la carrière de Philippe Ulrich, car c'est à cette période qu'il monte Cryo.

Et la jouabilité dans tout ça ?

Elle est complètement liée avec les deux autres aspects. Mais, en fait, j'aurai tendance à inclure tout ce qui est gameplay dans la partie scénarisation. Un bon scénariste est quelqu'un qui va donner au jeu un caractère hyper ludique.

Prenons l'exemple de Dreams. L'univers et l'aspect technique sont réussis, mais la jouabilité déplorable gâche le jeu.

C'est purement dû à l'inexpérience des gens qui ont travaillé dessus. Le problème d'un jeu comme Dreams, c'est que nous l'avons fait à l'envers. Normalement, on doit construire d'abord un gameplay et une jouabilité, puis greffer dessus tout un scénario. Ce fut une leçon pour nous. On aurait pu se dire, à un moment donné, qu'il nous fallait un an de travail en plus avant de le sortir. Mais nous ne l'avons pas fait pour une raison : les développeurs étaient à bout et il aurait été impossible de continuer dans ces conditions pendant un an !

Pourtant, Cryo avait assez d'expérience pour juger la viabilité du projet et l'arrêter à temps.

C'est lorsque l'on arrive au bout du développement d'un jeu, que l'on peut voir si on a ou non réussi son challenge. Le fait de stopper un projet en cours entraîne chez l'équipe un véritable drame humain !

...et un drame financier.

Oui, mais ce genre de drame se soigne facilement. En fait, l'équipe de Dreams s'était imposée un challenge énorme. Elle voulait développer le meilleur jeu possible, mais elle s'est un peu fourvoyée et a connu une déconvenue.

La « french touch » souvent liée à Cryo, c'est quoi ?

Tout d'abord, selon moi, c'est un courant qui dépasse le cadre du jeu vidéo, car il touche également la musique, le cinéma ou la littérature. En fait, il existe en France un style et un talent dans le domaine de l'art graphique qui plaisent énormément à l'étranger. Il n'y a qu'à voir le nombre d'artistes français qui se font débaucher par les industries étrangères, comme ILM ! En fait, la french touch est une nouvelle école, dont les grands médias commencent à parler. Alors o.k., le terme est peut-être un peu galvaudé, mais c'est un moyen de dire aux gens : si vous avez du talent, allez-y. Ne vous laissez pas marcher sur les pieds !

Ta vision des jeux vidéo de demain ?

A l'avenir, j'imagine que les jeux vidéo immergeront encore plus les joueurs dans leur univers, notamment grâce aux images en relief. En fait, la technologie du relief, c'est le véritable aboutissement de la 3D ! On se dirige vers un monde virtuel qui se confond avec la réalité, un monde très « immersif ». D'autre part, le joueur possédera ce qu'on appelle un avatar, un corps électronique qui lui permettra d'interagir avec un monde virtuel, sur un vaste réseau. Il pourra alors vivre des choses qui n'ont aucune mesure avec la réalité : se téléporter instantanément à l'autre bout de la planète, participer à une bagarre, se faire tuer mais ne pas mourir... Bref, une sorte de vie alternative. Un paradis ou la jouissance sera absolue. Et je me demande si la réalité pourrait lutter contre ça !

Ça devient dangereux pour l'humanité...

Non, je ne vois pas ça comme un danger. Très sincèrement, je souhaiterais finir mes jours dans un container, le corps plongé dans un liquide. Mon métabolisme serait géré par un ordinateur qui m'insufflerait de quoi rester en vie, et je deviendrais alors un pur esprit sur le réseau. J'exagère à peine en te disant ça !

Et sur Terre ?

Je bosse avec l'équipe de développement d'Eko et avec Régis Loisel sur un projet qui s'appelle pour l'instant Gift. Un jeu d'action/aventure prévu sur PC, qui sortira aussi sur PlayStation 2.

(1) - Explication du nouveau logo de Cryo, vue sur le site Internet www.cryo-interactive.com. Morceaux choisis : « Notre nouveau logo reflète une nouvelle maturité faite de force et de simplicité (...). La rencontre organique des deux organs aux couleurs complémentaires exprime l'énergie née de la fusion des contraires, solidité et souplesse, sensation et intelligence ».

BON DE REDUCTION
-35F
SCOREGAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

FIFA 2000 OU XENA

(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F)

VALABLE JUSQU'AU 30/11/1999

SCOREGAMES MULTIMEDIA

VOUS OFFRE UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE
92245 MALAKOFF cedex
tel : 01 46 735 720

SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Écoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck - 80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

RC B.385215603

Versions Longues

Décidément, ce mois

ne sera pas très prolifique en astuces. Cela étant dit, vous trouverez de nouvelles astuces pour le très sombre Soul Reaver, ainsi que la totale des codes pour le très débile South Park. Et puis, il y aura aussi des tips pour WCW Mayhem, qui vous permettront d'obtenir plus de Spartiates bedonnants... En fin de compte, on risque tout de même de bien se marrer !

Attention !

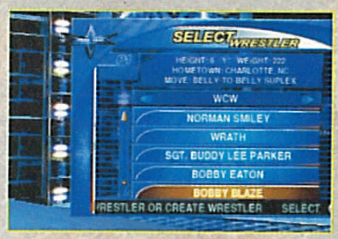
Pour des raisons de délais, certaines astuces n'ont pu être testées que sur des versions non finalisées des produits. Par conséquent, il peut arriver que, suite à des manipulations de dernière minute sur le programme, ces codes ne fonctionnent plus sur votre version. Nous ne manquerons toutefois pas de les mettre à jour dans nos prochains numéros, au besoin.

WCW Mayhem

Tous les catcheurs

Entrez le code PPV suivant : PLYHDNGYS

Entrez les codes dans cet écran.



Tous les backstages

Entrez le code PPV suivant : CBCKRMS

Vous pourrez ensuite sélectionner dans le menu « Setup » les backstages que vous désirez. A savoir Press room, Locker room, Car park, Ticket office, Boiler room, First aid et Storage room.

Catcheurs identiques en VS

Entrez le code PPV suivant : DPLGNGRS

Ring TNT Nitro

Entrez le code PPV suivant : PLYNTRCLSC

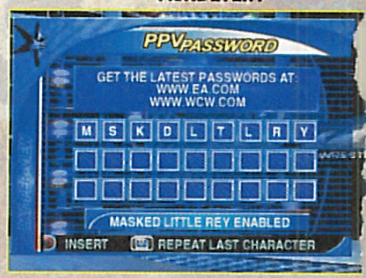
Sélectionnez ensuite le ring TNT Nitro dans les options.

Clone de Billy Kidman

Entrez le code PPV suivant : NGGDYNLN

Rey Mysterio Jr.

Entrez le code PPV suivant : MSKDLTLRY



Jauge de Momentum

Entrez le code PPV suivant : PRNTMMNTM

Centipede

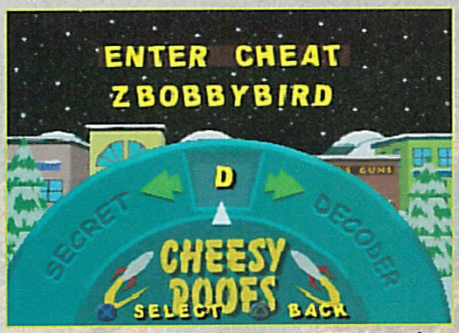
Cheat mode

Pendant le jeu en mode Aventure, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, L2, L1, Start. Cela aura pour effet de désactiver la Pause. Ensuite, pressez une nouvelle fois sur Start puis faites Droite pour bénéficier d'une vie supplémentaire. Quoi qu'il en soit, un son vous avertira que l'astuce fonctionne !

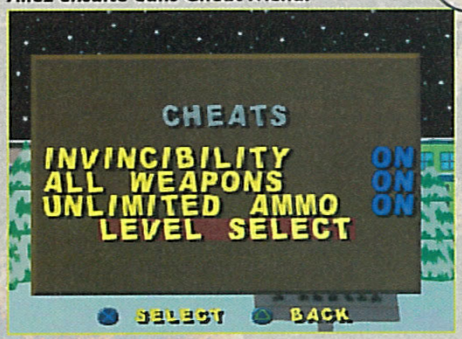
Cheat ultime

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : ZBOBBYBIRD

Cette astuce vous conférera l'invincibilité, les munitions illimitées, toutes les armes ainsi que la possibilité de choisir votre niveau.



Allez ensuite dans Cheat Menu.

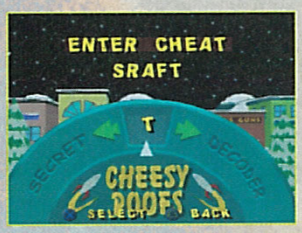


Le chef en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : YLOVEMACHINE

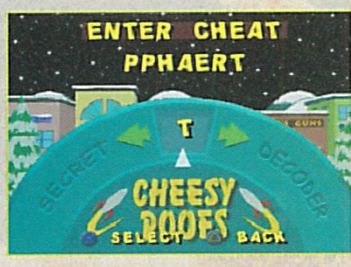
Terrence en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : SRAFT



Phillip en mode mutijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : PPHAERT

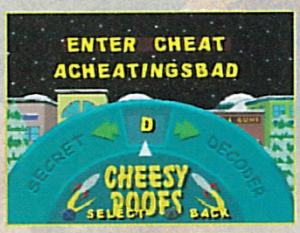


Wendy en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : BCHECKATACO

M. Macky en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : ACHEATINGSBAD

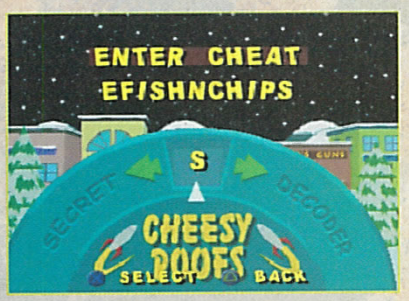


Ned en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : JHAWKING

Pip en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : EFISHNCHIPS



Officier Barbrady en mode multijoueurs

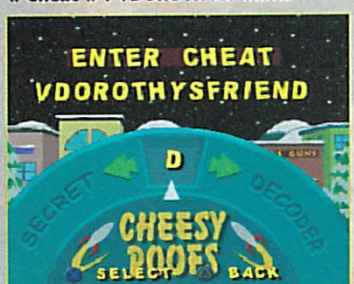
Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : DELVISLIVES

Starvin Marvin en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : MSLAPUPMEAL

M. Garrison en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : VDOROTHYSFRIEND



Jimbo en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : QSTARINGFROG

Big Gay Al en mode multijoueurs

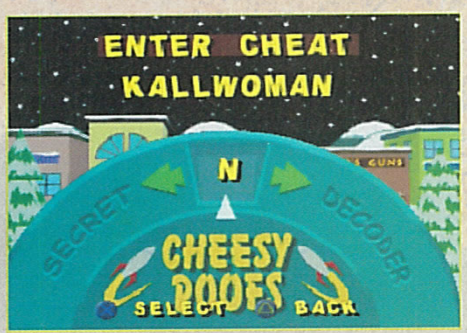
Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : GOUTRANGE

Ike en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : HKICKME

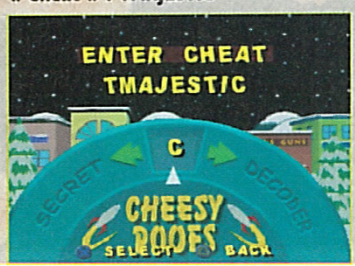
Ms. Cartman en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : KALLWOMAN



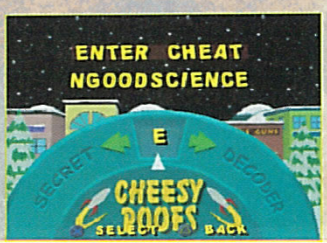
Alien Visitor en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : TMAJESTIC



Mephisto en mode multijoueurs

Entrez le code suivant dans l'écran « Cheat » : NGOODSCIENCE



Versions Longues

Tony Hawk's Pro Skater

13 points bonus

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗ □ □ △ ↑ ↓. L'écran tremblera pour vous prouver que tout fonctionne.

Special always décoincé

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗ △ ○ ↓ ↑ →.

Les mouvements fétiches des skaters

Bob Burnquist

I Footed Smith : → → △.
Backflip : ↑ ↓ ○.
Burntwist : ← ↑ △.
Fingerflip Airwalk : ← ← □.

Andrew Reynolds

Backflip : ↑ ↓ ○.
Heelflip Bluntslide : ↓ ↓ △.
Triple Kickflip : ← ← □.

Bucky Lasek

Kickflip Mctwist : → → ○.
Fingerflip Airwalk : ← → ○.
Varial Heelflip : ↓ ↑ □.

Chad Muska

Front Flip : ↓ ↑ ○.
One Foot 5-0 : → ↓ △.
360 Shove-It Rewind : → → □.

Elissa Steamer

Backflip : ↑ ↓ ○.
Primo Grind : ← ← △.
Judo Madonna : ← ↓ ○.

Geoff Rowley

Backflip : ↓ ↑ ○.
Double hard flip : → ↓ □.
Darkslide : ← → △.

Jamie Thomas

Front Flip : ↓ ↑ ○.
1 Foot Nose Grind : ↓ ↑ ○.
540 flip : ← ↓ □.

Rune Glifberg

Triple Kickflip : → → ○.
Christ Air : ← → ○.
Triple Kickflip : ↑ ↓ □.

Kareem Campbell

Front Flip : ↓ ↑ ○.
Casper Slide : ↑ ↓ △.
Kickflip Underflip : ← → □.

Tony Hawk

360 Flip To Mute : ↓ → □.
Christ Air : ← → ○.
Kickflip Mctwist : → → ○.
The 900' : → ↓ ○.

Legacy Of Kain : Soul Reaver

Augmenter sa santé d'un niveau

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : → ⊗ ← △ ↑ ↓.

Activer l'épée de Soul Reaver

Blesser Raziel

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : ← ○ ↑ ↑ ↓.

Magie au maximum

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : △ → ↓ → ↑ △ ←.

Reaver de l'air

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗ → ↑ ↑ △ ← ← → ↑.

Kain Reaver

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : ⊗ ○ → △ ← ← → ↑.

Sort de feu

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : ↑ ↑ → ↑ △ L2, →.

Changer de dimension à volonté

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : ↑ ↑ ↓ → → ← ○ → ← ↓.

Se remettre de la magie

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : → → ← △ → ↓.

La Reaver produit du feu

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : △ → ↓ ○ ↑.

Sort de feu

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L1 ou R1 en effectuant les manipulations suivantes : ↑ ↑ → ↑ △ L2, →.

JOUER POUR GAGNER
JAMAIS POUR PERDRE !

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

POUR CONSOLE GAME BOY™

(GAME BOY, GAME BOY POCKET ET GAME BOY COULEUR)

-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.

AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique.

MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 120 blocs vidéo !!!

*Explication pour console PlayStation. Ces fonctions peuvent changer suivant le support (N64™ ou Game Boy™)

POUR CONSOLE PLAYSTATION™

Cassette vidéo explicative fournie pour la version PlayStation™ pour faciliter l'utilisation

- DES VIES INFINIES
- DES ARMES SPECIALES
- DES NNEAUX CACHES
- DES VEHICULES CACHES
- DEVENEZ INVULNERABLE
- DES PERSONNAGES CACHES

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB DES MILLIERS DE CODES AU http://www.datel.co.uk

POUR CONSOLE NINTENDO 64™

*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket sont des marques déposées par NINTENDO

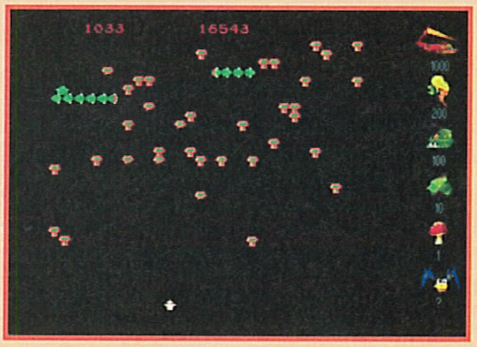
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

court métrage

Comme prévu, la tendance s'accentue. Des jeux qui sortent dans le commerce et qui n'arrivent qu'après à la rédaction. On ne s'étonnera donc pas de trouver les Travellings et Courts métrages de PlayStation Magazine deux ou trois semaines après la sortie du jeu en magasin. Une fois encore, la manœuvre n'aura pour seule conséquence que d'inciter nos lecteurs à la méfiance et d'abuser les consommateurs non-avertis. Le prix des jeux reste, une fois encore, au cœur de la problématique. Un conseil sans cesse renouvelé ici : n'achetez pas les yeux fermés ! En plus, il serait vraiment dommage de manquer les chefs-d'œuvre PlayStation de fin d'année.

CENTIPEDE



Les Highlanders pourraient vous parler de Centipede, ce jeu qui sévissait dans les salles d'arcade en des temps reculés, à l'époque où l'homme venait de découvrir l'existence de l'eau chaude. Vous êtes dans une sorte de vaisseau figuratif et devez éliminer des chenilles qui se baladent impérieusement à l'écran. Dans cette mouture PlayStation, vous trouverez deux versions de Centipede. L'ancienne, avec la chenille de pixels, et le nouveau qui, franchement, ne pourra séduire que le professeur Choron, grand adepte de la Mouise. La 3D minable ne manquera pas d'agresser votre cortex droit, par la pauvreté de ses animations et ses graphismes de tableaux conceptuels. De plus, son principe ultra répétitif et basique vexera à coup sûr votre quotient intellectuel, même si le vôtre est proche de celui de l'enfant sauvage de Truffaut. Un CD bien creux qui mérite de finir en freesbee improvisé.

Parfois, la nostalgie peut permettre de racoler certaines âmes charitables et d'accroître les fonds de commerce. Dans ce cas, Hasbro Interactive ne fera qu'engendrer une erreur de parcours préjudiciable pour son CV. Espérons que l'opération ne soit qu'occasionnelle.

FICHE TECHNIQUE

1

GENRE TIR
EDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Voilà un jeu pour les hommes, les vrais, ceux qui sont sévèrement burnés comme diraient les motards de chez nous ! Dans ce jeu de moto-cross d'Ubi Soft, à la prise en main très arcade, vous disposerez de trois modèles de bécanes (Suzuki RC125, Kawasaki KX125...). Proposant trois classes différentes (125 cc, 250 cc et 500 cc) et douze circuits de gadoue bien dérapants, Championship Motocross utilise (pour une fois) des animations réalistes pour ce genre de titre. Ainsi, il sera fréquent de voir votre pilote poser un pied à terre ou encore effectuer des roues arrière. De plus, lors des sauts, vous pourrez accroître votre capital de points en acrobaties démonstratives. Si la finesse des graphismes ne risque pas de révolutionner l'avant-garde esthétique, l'animation, en revanche, demeure très fluide et rapide. Le plaisir de conduite, mêlé aux musiques métalo-texane, confère au titre une pêche exceptionnelle. Vraiment sympathique, même si le titre ne confine pas au génie. Indispensable pour les fans de moto-cross et surtout quasi unique en son genre sur la fin d'année 99.

Les jeux de moto-cross ne sont pas légion sur PlayStation. Toutefois, le prochain en préparation viendra des studios Electronic Arts et s'intitulera Motocross 2000. Cela dit, ce dernier était, sur les pré-versions reçues à la rédaction, loin d'égaler ce titre d'Ubi Soft.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE JEU DE MOTO-CROSS
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

CHESSMASTER 2

Pour le prix d'un pantalon (299 F), vous pourrez vous muscler les cellules grises à loisir via cet excellent jeu d'échecs. Chessmaster 2 jouit d'une tripotée d'options de jeu qui catalyseront sans peine les motivations des plus grands stratèges de la planète. Avec ses règles détaillées et son mode didactique, même les non-initiés pourront disséquer les tactiques les plus élémentaires telles que le coup du berger. Doté d'une Intelligence Artificielle redoutable, capable d'émuler soixante quatre joueurs réputés, les pros trouveront aisément un challenge à leur hauteur. Autrement, il est possible de modifier l'aspect des pions et du damier de l'échiquier ou encore d'effectuer des rotations 3D sur les parties, pour mieux entrevoir les attaques. Et puis les softs d'échecs sont tellement rares que lorsqu'on en tient un, mieux vaut ne pas le lâcher !

Mindscape n'est pas un éditeur d'envergure sur la PlayStation. On lui doit néanmoins l'original Rat Attack et toute une série de titres habitués à la rubrique Court Métrage. Cependant, il semble exceller dans les jeux d'échecs. On l'encouragera donc dans cette voie.

FICHE TECHNIQUE

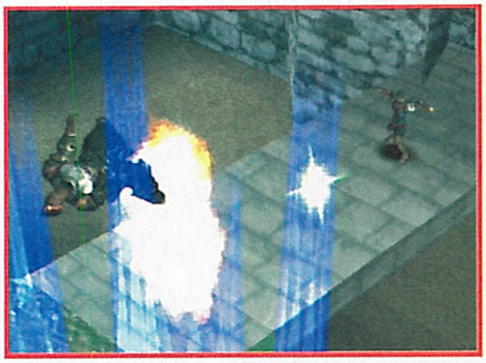
7

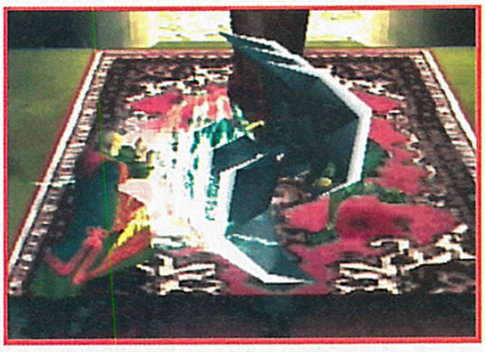
GENRE JEU D'ÉCHECS
EDITEUR MINDSCAPE
DÉJÀ DISPONIBLE

RADIO LIBRE
TOTAL RESPECT - ZERO LIMITE
DIFCOL
21h-00h
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com
Concept, Photos & Design : NITCH #16

DESTREGA

Les simulations de course automobile et les jeux de combat, la baston, comme certains l'appellent poétiquement, représentent deux pôles surdéveloppés de l'univers PlayStation. Pourtant, chaque mois, des petits nouveaux viennent tenter leur chance dans ce qui semble tourner de plus en plus à un jeu de massacre ! Destrega ne fait pas exception à la règle actuelle. Bien que très classique dans le fond, cet énième titre de bourre-pifs plein de finesse propose tout de même une innovation de taille. Un élément assez rare pour être relevé. En effet, contrairement à la plupart des titres du genre, les arènes de combat sont ici réalisées en 3D intégrale. Cette astuce technique permet, bien évidemment, d'accéder à une liberté de mouvement totale. On peut courir dans toutes les directions et surtout se servir de la topographie des lieux pour s'abriter. Malheureusement, les affrontements se résument trop vite à des successions de course-poursuite où vous passerez votre temps à sautiller puis, une fois à bonne distance de l'adversaire, vous vous contenterez de balancer frénétiquement vos attaques spéciales. Les corps à corps sont inexistants, la dimension tactique du jeu complètement nulle. Un petit jeu de combat dont l'accessibilité reste la principale qualité.





Après Dynasty Warriors, voici la seconde incursion de Koei dans le monde des jeux de combat sur PlayStation. Habitué aux wargames excessivement complexes, l'éditeur nippon prépare actuellement Kessen, l'un des titres les plus prometteurs sur PlayStation 2.

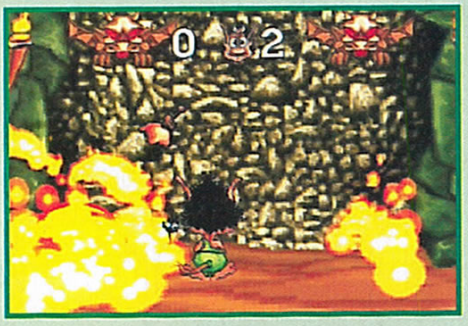
FICHE TECHNIQUE

4

GENRE JEU DE COMBAT
EDITEUR SONY C.E.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

HUGO 2

Dans la série « je demande un jeu bien construit pour les enfants », on me répond : « Hugo 2 ». Tiens, y a pas comme une erreur, là ? Parce que, bon, déjà qu'il fallait être courageux, voire maso, pour se farcir Hugo en version cathodique, alors pour se taper le jeu… On rappelle qu'Hugo est un cousin éloigné de M. Spock et qu'il est l'ami des enfants, enfin, c'est ce que l'on veut nous faire gober apparemment. Faudrait quand même pas prendre les enfants pour des débiles profonds. Parce qu'en fait, Hugo version PlayStation est égal à Hugo version télé, c'est-à-dire nul. Hugo taquine les boules de neige géantes avec son snowboard, nous fait des petits jumps, puis prend sa luge pour dévaler la montagne avant d'escalader des falaises ou de sauter sur des blocs de glace mouvants… Un véritable athlète ! Tout ça pour récupérer ses enfants et sa femme capturés par la vilaine sorcière. Le problème, c'est qu'on n'y voit pas grand-chose et que l'on percute des éléments en se demandant ce qui se passe. On terminera en disant qu'Hugo 2 est, avant tout, pour les petits enfants, malgré quelques séquences assez rapides pour les néophytes, mais en existe-t-il encore (des néophytes, pas des Hugo aux grandes oreilles) ?



FICHE TECHNIQUE

2

GENRE ACTION BASIQUE
EDITEUR SONY C.E.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

Le premier Hugo était déjà particulièrement minable et voici le second. On se doute que des joueurs, adeptes de l'émission télé, ont dû craquer devant l'allure joviale du lutin. Est-ce une raison pour leur donner un jeu aussi mauvais ?

DREAM STORY

Dream Story est un jeu très proche de Swag Man, d'Eidos, ce qui nous ramène au numéro 8 de PlayStation Magazine… Ah ah, ils pensaient qu'on l'aurait oublié, mais non. Vous avez le choix entre deux personnages et devez libérer des winks, petites créatures gardiennes des rêves. Tout pareil. Tim et Lola, les deux gamins, pourront assumer diverses formes dans le monde des rêves, du super héros au ninja, pouvant ainsi réaliser de nouvelles choses. Tout pareil. Seules différences avec Swag Man, une réalisation nettement supérieure, très réussie même, et une maniabilité beaucoup moins agréable. Comme le titre s'adresse aux plus jeunes, c'est un peu pénalisant, d'autant que même pour les plus vieux, l'inertie des personnages se révèle agaçante. En dehors de cela, c'est un bon petit jeu de plate-forme, bien foutu, mais absolument sans une once d'originalité.

Dream Story a été développé par Eurocom. Champion de la licence, on comprend mieux pourquoi ce titre est un plagiat en bonne et due forme de Swag Man. Certes plus avancé technologiquement, il n'en demeure pas moins que Dream Story marque le manque de créativité de ce développeur britannique.

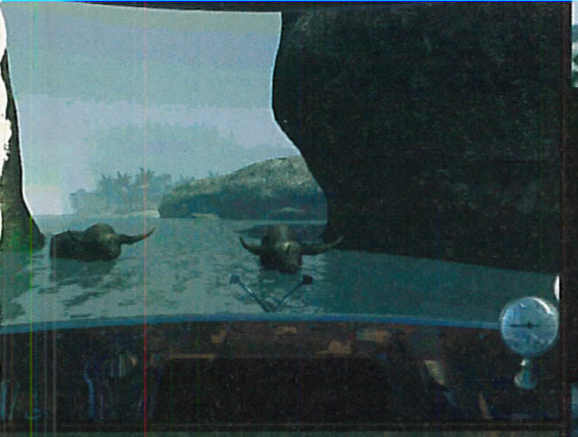
FICHE TECHNIQUE

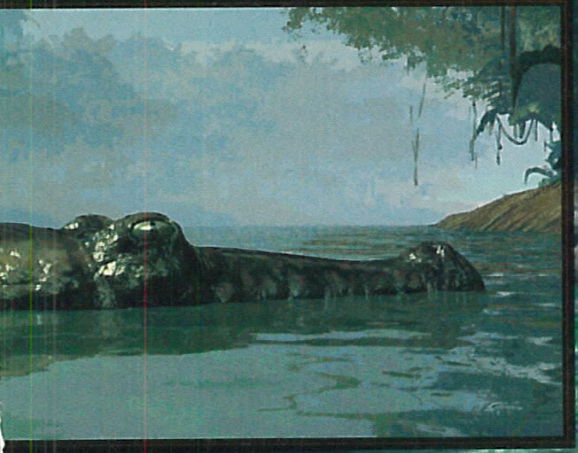
6

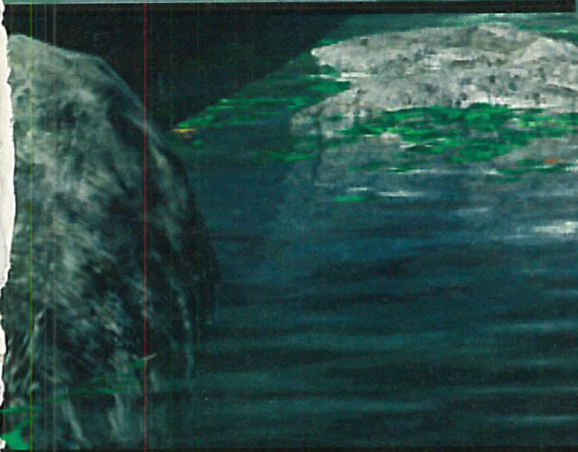
GENRE PLATE-FORME
EDITEUR GT INTERACTIVE
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

CONCOURS

Gagnez des jeux L'Amerzone







" " et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

casterman MICROÏDS

SUR LE 3615 PSNEWS

1,29 F mn

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 NOVEMBRE, GAGNEZ 8 JEUX PAR SEMAINE

HOT WHEELS TURBO RACING

Beaucoup confondent les Hot Wheels et les Dares Dares. Sûrement parce que leur concept semble identique. Ce sont des ch'tites voitures que vous lancez à toute vitesse sur des circuits en plastique que vous élaborez. A la différence que le premier utilise un système de propulsion à ressorts, et le second, un moteur que vous remontez en effectuant des mouvements de va-et-vient. Ça, c'était la minute culture de monsieur Cyclopède. En ce qui concerne le jeu vidéo, passée la nostalgie des années 80, difficile de faire preuve de tolérance devant tant d'impertinence technique. La sensation de vitesse est nulle et les graphismes en 3D révoltants de simplicité. C'est simple, jamais un jeu de voiture n'aura été aussi catastrophique depuis Sport Car GT. Pour tout vous dire, même Lego Racers fait preuve d'une réalisation furieusement high tech comparé à ce dernier. Effectivement, pour parachever l'œuvre ingrate, Hot Wheels se voit entaché d'une maniabilité colossalement exécrable. Et puis six voitures et six circuits, c'est un peu limite de nos jours. Le genre de titre qui vous fait arracher les cheveux de la tête par touffes.

Sorti de son domaine de prédilection (le sport), Electronic Arts ne paye pas de mine en matière de qualité. Rappelez-vous Sport Car GT du même éditeur, qui avait hérité d'un zéro pointé...

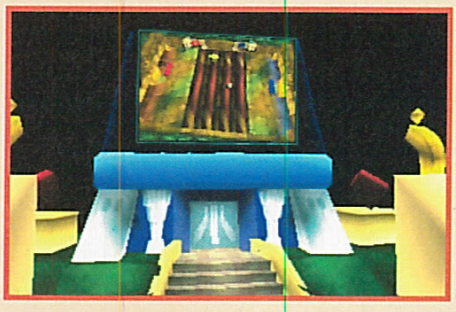
FICHE TECHNIQUE

2

GENRE JEU DE VOITURES
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

PONG

Et dire qu'on a mis un temps fou avant d'atteindre notre perfection biologique actuelle, nous, les êtres humains. Car avant, nous étions des protozoaires, des bébêtes microscopiques unicellulaires, sans jambes et sans bras. Ah l'homme est vraiment une sacrée machine sophistiquée avec ses complexes artériels, ses vascularisations épidermiques intra-sous-cutanées ! Et avec toute cette merveilleuse mécanique, l'homme a donné naissance à... Pong ! Pourtant, Jeanne Calmant s'éclatait bien à Pong en jouant contre Mathusalem, en maniant deux rectangles à l'écran censés figurer une partie de tennis. Dans la mouvance des Revivals, « Pong nouvelle technologie » revient donc sur PlayStation avec en prime de la 3D et une variété de déclinaisons. Même si le but du jeu reste caduc, il faut avouer qu'à plusieurs (jusqu'à quatre), c'est le fou rire assuré ! C'est la raison pour laquelle le soft constituera un bon choix de divertissement pour les soirées mornes entre vieux. Et les autres aussi...

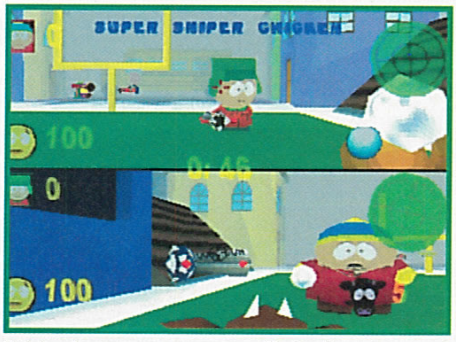


Si produire un nouveau Pong semblait audacieux dans l'idée, au final, on se retrouve pourtant avec un bon petit soft accrocheur. Le pari était assez difficile à relever pour Hasbro qui s'en tire ici par une pirouette magistrale.

FICHE TECHNIQUE

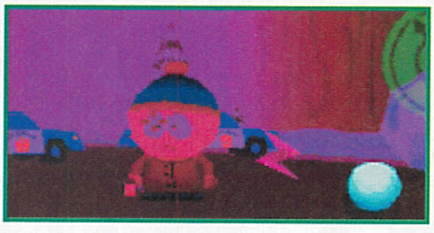
5

GENRE JEU DE RAQUETTES DÉGUISÉES
EDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DISPONIBLE NOVEMBRE 99



SOUTH PARK

Les irrévérencieux gamins de South Park vont apporter leurs petits lots de vulgarité sur PlayStation, après un passage très remarqué à la télévision et un carton anecdotique au cinéma. On retrouve donc tous les protagonistes de la série (Cartman, Stan, Kenny, Al Super Gay...) dans un Doom-like original mais franchement médiocre. Ici, on ne verse pas dans la finesse : vos principaux adversaires seront des dindes géantes, qui poussent des gloussements horripilants, et chaque mise à mort se trouvera suivie du juron fétiche de votre personnage. En bref, tout comme dans le dessin animé, ça vole plutôt très bas. Plus bas que la croûte terrestre. Même avec la possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à quatre), la réalisation s'avère tellement affligeante (animations hachées, graphismes simplistes...) qu'elle ne stimulera en rien les joueurs pourtant fans de l'animé. Moche, débile, inintéressant, grossier, autant d'adjectifs qui ne manqueront pas de traverser votre esprit en vous y essayant.



Acclaim, grand créateur de la série des Mortal Kombat, compte sûrement sur la licence en or de la série animée pour appâter le grand public. L'éditeur change sa stratégie marketing, mais sûrement pas sa cote auprès des joueurs.

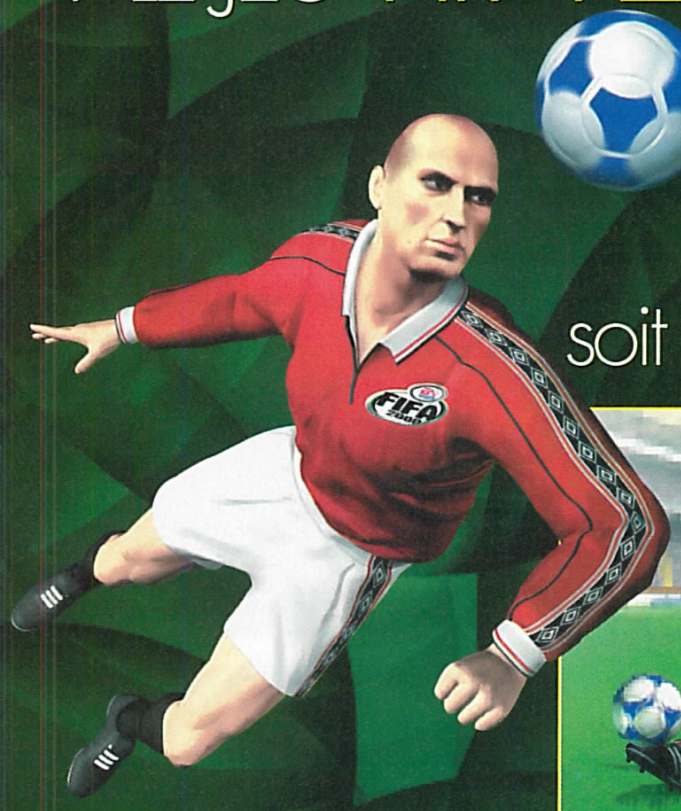
FICHE TECHNIQUE

2

GENRE DOOM-LIKE DÉBILE
EDITEUR ACCLAIM
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

Abonnez-vous !

6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE + LE JEU FIFA 2000



Pour 548 F seulement

au lieu de 663 F

soit **115 F d'économie !**

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre*
6 mois (6 nos) + le jeu FIFA 2000,
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 548 F seulement au lieu de 663 F, soit **115 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋
Expire le ⌊⌊⌋⌊⌊⌋

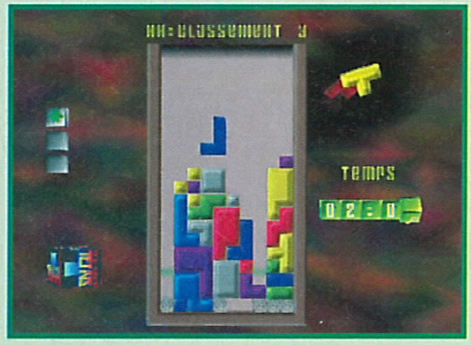
Voici mes coordonnées : PS 269
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ 19 ⌊⌊⌋
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊⌋

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu FIFA 2000 pour 369 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.**
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

THE NEXT TETRIS

L'increvable Tetris revient dans une énième version fatale pour les adeptes des divertissements de bureau. En effet, qui n'a jamais caché, dans son ordinateur de travail, un petit Tetris pour flâner discrètement, sans que son tyran de patron ne s'en aperçoive. Qui n'a jamais été pris en flagrant délit de Tétris ? Cela dit, après une journée bien remplie à exploser leur dernier score, nos amis les flemmards vont pouvoir continuer chez eux, au calme, sur leur PlayStation. Dans The Next Tetris, vous devrez toujours imbriquer des pièces de manière à former des lignes, même si le principe a été ici remanié. En effet, le but premier consistera désormais à éliminer les pièces parasites que l'ordinateur aura déposé aléatoirement au début du niveau. Encore une fois, le principe demeure accrocheur et jubilatoire. Ajoutez à cela un mode multijoueurs efficace entre amis et une représentation des puzzles plus tendancieuse (pour tromper les pros de Tetris) et vous obtenez, au final, la nouvelle drogue du moment.



FICHE TECHNIQUE

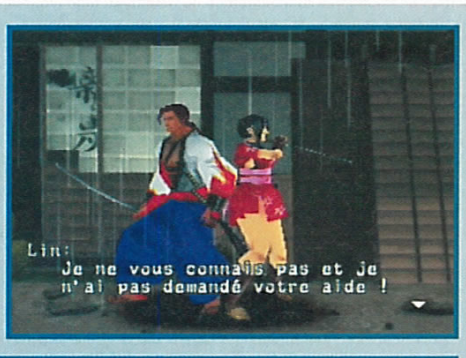
7

GENRE PUZZLE
EDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

Heureusement pour les passionnés des jeux de réflexion, Hasbro Interactive n'a pas essayé de nous refourguer la version moyenâgeuse de Tetris. Avec ces petites innovations, l'éditeur apporte un réel plus, tout en restant dans la continuité du jeu. Un bon point pour Hasbro donc.

RONIN BLADE

En temps normal, Ronin Blade aurait mérité ses deux pages de travelling. Mais, par manque de place, le voilà ici. De toute façon, ça se jouait à peu. Ronin Blade est un titre d'action/aventure, à la Resident, mais dans une ambiance typique de Japon médiéval. Vous aurez le choix entre deux personnages, qui se croiseront ensuite tout au long de l'aventure. Cette dernière est courte, pas particulièrement exaltante. Mais Ronin Blade est, dans l'ensemble, bien réalisé. L'ambiance accroche, bien qu'on puisse regretter des musiques énervantes, et les phases d'action sont amusantes. Un jeu qui ne mange pas de pain, avec un petit système d'expérience sympathique, dont le principal intérêt reste l'univers. Si vous n'avez rien à vous mettre sous la dent et que vous appréciez les coups de sabre et les sauts de ninja, alors…



FICHE TECHNIQUE

6

GENRE ACTION/AVENTURE
EDITEUR KONAMI
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

Pour ceux qui aiment les ambiances japon médiéval et cherchent un titre un tant soit peu original et intéressant, essayez donc le Tenchu d'Activision. Si vous n'avez pas encore eu la joie d'incarner un vrai ninja, vous ne le regretterez pas.

WCW MAYHEM

Sous une nuée de riffs tranchants de guitare, des spartes bedonnants se chamaillent sur un ring, après un cours passionnant sur la kinésithérapie. Véritables vedettes outre-Atlantique, ces sportifs adeptes du grand spectacle sont régulièrement mis à l'honneur dans les jeux vidéo, avec plus ou moins de réussite. Quels sont leurs secrets ? Comment font-ils pour être si baraqués ? Boivent-ils du lait tous les matins ? De nombreuses questions qui restent malheureusement sans réponse. Cela dit, après avoir fait abstraction de toute cette kermesse musculeuse, il faut avouer que le jeu d'Electronic Arts s'avère très maniable et surtout amusant. Si la réalisation ne propose rien de mirobolant, paradoxalement, le titre bénéficie d'une interface fiable et fournie en options qui comblera les néophytes. Les coups, en nombre impressionnant, s'enchaînent avec aisance et proposent des subtilités telles que des contre-attaques. De plus, un mode d'édition vous offrira la possibilité d'accoucher de votre catcheur virtuel, le tout sous le sceau des six fédérations de catch (NWO, WCW, Horsemen…). Enfin, un bon jeu de catch !

Plus que jamais, Electronic Arts nous démontre son talent d'éditeur spécialisé dans le domaine du sport. Même si son dernier titre de catch est loin d'atteindre la perfection, il permettra cependant à la marque de se diversifier en creusant du côté des sports parallèles.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE JEU DE CATCH
EDITEUR E.A. SPORTS
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

Enfin l'album officiel de la génération PlayStation !

2CD

DOUBLE LIFE, c'est 1CD 17 titres...

FATBOY SLIM, PRODIGY, UNDERWORLD, KORN, PLACEBO, JAMIROQUAI, CYPRESS HILL, MAFIA TRECE, FUGEES...

et en bonus 1CD exclusif (8 Démos jouables PlayStation dont 2 exclus*)

APE ESCAPE™, WIP3OUT™, RIDGE RACER TYPE 4™, OMEGA BOOST*™, ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™, TOMB RAIDER 3™, UM JAMMER LAMMY™, CRASH TEAM RACING*™.

EXPLOSIF !

Sony Music

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

PlayStation MAGAZINE

DES DÉMOS À FOISON CE MOIS-CI. ET JOUABLES, S'IL VOUS PLAIT ! C'EST L'ABONDANCE. A CE SUJET, IL Y A UN PROVERBE TRES VRAI : « CE N'EST PAS L'ABONDANCE, MAIS L'EXCELLENCE QUI EST RICHESSE ». IL FAUT COMPRENDRE ICI QU'IL VAUT MIEUX PRIVILÉGIER LA QUALITÉ À LA QUANTITÉ ; ET TANT MIEUX SI ON PEUT PROFITER DES DEUX. C'EST CE QUE NOUS ESSAYONS DE FAIRE CE MOIS-CI ET, SANS VOULOIR DU TOUT FAIRE GENRE, CELA SEMBLE ASSEZ RÉUSSI...

sommaire CD DÉMOS

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UN CIRCUIT

Les moteurs ronronnent, les esprits s'échauffent et le départ est lancé ! Un virage serré, le pied frôlant la terre meuble, et c'est reparti pour une ligne droite où il faut jouer des coudes pour faire partie des premiers. La conduite se révèle ici assez simple. Tant mieux, vous n'avez que trois tours pour vous qualifier face à sept autres concurrents. Les figures ne vous rapportent rien de plus qu'une gloire éphémère, sous les vivats et les applaudissements du public. Cela peut sembler peu pour certains, mais cela représente tout pour d'autres... Tentez d'appuyer sur rond ou R2 lors des sauts, et imprimez des directions particulières à la manette. Vous allez voir, c'est fou le nombre de figures que l'on peut réaliser, en l'air, sur une moto. Une fois que vous aurez bataillé ferme, votre casque sous le bras, vous pourrez admirer le replay qui, seul, saura mettre en valeur vos qualités stupéfiantes de pilote. Car oui, sachez-le, vous avez du talent...

- ⊗ ..... ACCELERER
- △ ..... VUES
- □ ..... FREINER
- ○/R2..... FIGURES
- L1 ..... VUE DE CÔTÉ
- L2 ..... VUE ARRIERE
- R1 ..... VIRAGES SERRÉS

CRASH TEAM RACING

EDITEUR : NAUGHTY DOG
GENRE : VIDÉO VISIBLE PAR 1, 2 OU 100 PERSONNES, SELON LA TAILLE DE L'ÉCRAN TV

On vous a déjà parlé de CTR. Plusieurs fois même, si je ne m'abuse. Eh bien là, vous allez pouvoir le regarder tourner. La vidéo a la pêche. La musique qui l'accompagne aussi. Vous découvrez ici de nombreux décors et pouvez admirer la maestria avec laquelle les personnages de l'univers de Crash conduisent leurs véhicules. Pour être tout à fait franc, la vidéo donne pas mal envie de s'essayer au jeu. Le moteur 3D semble d'une fluidité exemplaire et, si la jouabilité suit – ce dont on peut difficilement douter quand on connaît Naughty Dog – nous devrions avoir affaire à un épisode aussi réussi qu'original de Crash Bandicoot. Peut-être aurez-vous droit bientôt à une démo jouable...

R/C STUNT COPTER

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR 10 LEÇONS D'ENTRAINEMENT

Bon, celui qui dit que R/C Stunt Copter c'est pour les gamins, il n'a vraiment rien compris. Les hélicoptères radio-commandés, c'est un truc à réserver à certains fous furieux capables d'une précision chirurgicale lors des déplacements de leur appareil. Ici, c'est le mode entraînement qui vous est ouvert (le vol libre est dispo aussi mais tous les niveaux sont bloqués, dommage). Au début, tout va bien. L'hélico est à moitié pris en charge par la console et vous réalisez quelques opérations de base (direction et inclinaison). Ensuite, ça se complique un peu, puis beaucoup. Lorsque l'appareil se trouve entièrement entre vos mains, c'est la panique. La moindre sollicitation du stick analogique fait bouger l'hélico dans tous les sens. Il faut être patient, doué et passionné pour être bon à R/C Stunt Copter. Trois qualités pareilles pour un seul homme, c'est peut-être beaucoup...

L'UTILISATION D'UN PADDLE ANALOGIQUE EST INDISPENSABLE, ATTENTION !

PAD ANALOGIQUE GAUCHE... ALTITUDE / DIRECTION

PAD ANALOGIQUE DROIT ... INCLINAISON

V-RALLY 2

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR
SUR 1 CIRCUIT

« Gauche léger, long, droite moyen, se referme… ». La voix du copilote est ici omniprésente. Vous seriez bien avisé de faire attention à ses recommandations, elles se révèlent souvent utiles. La conduite de votre véhicule, dans V-Rally 2, reste à la portée des novices. Le droit à l'erreur, toutefois, n'existe pas. Le circuit de Corse alterne les lignes plus ou moins droites où vous pouvez laisser votre moteur exprimer sa puissance, et les courbes plus vicieuses où il fait bon avoir un pied sur la pédale de frein. Un caillou pris de travers et c'est le tonneau qui vous attend parfois, attention. L'utilisation du frein à main est recommandée… mais seulement à ceux qui savent s'en servir. Entre des mains expertes, c'est un outil fabuleux. Sinon, c'est le fossé à coup sûr… Ceci étant dit, il serait temps d'y aller, non ? Le moteur refroidit…

- ✕ ..... ACCELERER
- △ ..... VUES
- □ ..... FREINER
- ○ ..... FREIN À MAINS
- L1 ..... VUE ARRIERE

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 OU 2 JOUEURS
SUR 1 NIVEAU

Voici la seule démo acceptant deux joueurs ce mois-ci. Et c'est également une des démos les plus funs, il faut bien le dire. Laissez faire Tony lorsqu'il se trouve sur sa planche. Il sait très bien prendre de la vitesse tout seul. Une fois lancé, il ne reste qu'à préparer les sauts et à relâcher le bouton au bon moment, c'est-à-dire au moment où l'on se trouve à l'extrémité d'une rampe. Aérien, vous vous jouez alors de la pesanteur en effectuant les figures les plus insensées, et ce avec le sourire, s'il vous plaît… Vous vous trouvez en fait dans une immense salle d'entraînement, avec des tonnes de trucs pour faire des sauts dans tous les sens. C'est vraiment grisant. Surtout que l'on se dit qu'ici, on ne risque pas de se casser quelque chose. La maîtrise du personnage demande un peu de temps et quelques chutes mais, finalement, les sensations sont vraiment bonnes. Une dernière chose : jetez un coup d'œil sur l'écran géant, dans le jeu. Il présente des vidéos réelles de skateurs connus…

- ✕ ..... PRÉPARE L'IMPULSION
- ○ □ ... FIGURES (MAINTENIR LE BOUTON PENDANT UN SAUT)
- △ ..... GLISSER SUR LES RAMPES ET LES RAMBARDES
- L1/R1 ..... ROTATIONS

TARZAN

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR
SUR 1 NIVEAU

Le nouveau Disney s'annonce riche. Riche en sensations et en rebondissements. Et puis beau, aussi. Dès le début, allez un peu vers la gauche pour récupérer le couteau. C'est idiot mais si vous l'oubliez, vous ne pouvez plus vous défendre qu'à coup de projectiles. Ceci fait, suivez la route, vers la droite. Vous ne pouvez pas vous tromper, c'est toujours tout droit. Les habitants de la jungle ne sont pas tous amicaux. Apprenez à les éviter en sautant au-dessus d'eux. La plupart du temps, vous n'avez même pas à les affronter. Il faudra parfois ruser et vous servir de certains adversaires, par exemple en sautant sur le dos d'un rhino pour prendre de la hauteur. Fidèle à lui-même, Tarzan saute ici de liane en liane, frappe le sol pour faire tomber des régimes entiers de bananes et pousse son cri perçant. Il est un peu fou-fou mais bon, c'est aussi pour ça qu'on l'aime…

- ✕ ..... SAUT
- △ □ ... LANCER PROJECTILE
- ○ ..... FRAPPER LE SOL
- L1/R1 ..... UTILISER LE COUTEAU
- L2/R2 ..... AFFICHE BONUS RÉCUPÉRÉS

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ _ _ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____

Date de naissance : _ _ _ _ _ _ Sexe : ❑ M ❑ F PS 167

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

QUAKE II

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR
SUR 1 NIVEAU

Je suis en train de manger des muffins au Nutella à 4 h 42 du matin, et il faut que je vous parle de Quake II. La vie est curieuse parfois… En fait, c'est assez simple. Dans Quake II, il faut récupérer de grosses armes pour tuer des ennemis de plus en plus puissants. Il y a le chien mécanique qui balance des lasers, des bonhommes capables de résister à trois coups de shotgun, d'autres moins résistants mais qui n'oublient pas de vous arroser de tirs avant de mourir… Le monde dans lequel votre personnage virtuel vit n'est pas – c'est euphémique – exempt de tout danger. Sinon quoi ? A part vous dire d'avancer, de tirer et de ramasser les bonus armures et soins qui traînent, je ne vois pas ce que je peux rajouter… La difficulté consiste ici surtout à savoir éviter les tirs adverses, en fait. Pour cela, les déplacements latéraux sont bien utiles. A utiliser sans modération.

L2/R2 ..... DÉPLACEMENTS LATÉRAUX GAUCHE/DROITE
L1/R1 ..... REGARDER EN BAS / EN HAUT
□ ..... SAUT
× ..... TIR
○ △ ..... ARME PRÉCÉDENTE / ARME SUIVANTE
(NOTEZ QU'AVEC UN PADDLE ANALOGIQUE, LES COMMANDES CHANGENT, REGARDEZ LE MENU DES OPTIONS)

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR
SUR 1 NIVEAU

Dans la série soyons fins, voici la deuxième démo marquante du mois. Dans MSE, votre petit bonhomme doit faire face à des hordes d'extra-terrestres belliqueux. Et quand je dis des hordes, c'est des hordes hein, il y en a plein ! Il faut tirer dans les caisses, les voitures… Partout. Vous ramassez ainsi des bonus et possédez, pendant un certain moment, une puissance de feu plus importante. Cette dernière est intimement liée à votre espérance de vie, il vaut donc mieux y accorder l'importance qu'elle mérite. Utilisez sans compter les déplacements latéraux. Comme souvent dans ce genre de jeu, c'est un peu la clé de votre survie. Ce serait faire insulte à votre intelligence de vous en dire davantage, MSE se révélant vraiment être un jeu au concept simplissime, surtout remarquable par son ambiance survoltée…

□ ..... CHANGER D'ARME
×/R1 ..... TIR
○ ..... GRENADES
L2/R2 ..... DÉPLACEMENTS LATÉRAUX GAUCHE-DROITE

MISSION : IMPOSSIBLE

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR
SUR 1 NIVEAU

D'une simplicité déconcertante lorsqu'on sait exactement ce qu'il faut y faire, elle se révèle beaucoup plus retorse lorsqu'on la découvre pour la première fois. Je vais essayer de ne pas vous gâcher le plaisir tout en vous aidant un peu. Bon… Indice n° 1 : il faut aller chercher quelque chose dans une cabane. Indice n° 2 : devant le danger, jouez des poings. Indice n° 3 : n'oubliez pas que vous êtes doué lorsqu'il s'agit de changer de visage. Indice n° 4 : il se trouve près d'un camion. Indice n° 5 : partez discrètement. Voyons, relisons-nous… Bon, ça me paraît pas mal. A priori, avec ça, vous devriez pouvoir vous débrouiller et contenter le très pointilleux M. Phelps. Sur ce je vous quitte, votre temps est compté…

L1/R1 ..... ROTATION CAMÉRA
L2 ..... VUES
R2 ..... VUES SUBJECTIVES
× ..... SAUT (OU « ACTION » À CERTAINS MOMENTS)
△ ..... CHANGER D'ARME (APPUYER ENSUITE SUR ROND POUR CHOISIR LES OBJETS)
○ ..... S'ACCROUPIR

DINO CRISIS

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR
SUR TROIS ENDROITS DIFFÉRENTS

Les dinosaures vous font peur ? Ça tombe bien, il y en a plein qui ne demandent qu'à vous déchirer de leurs crocs et de leurs griffes dans cette démo. Trois endroits différents du jeu vous sont ici proposés. Vous y trouverez beaucoup de vélociraptors – c'est manifestement la race dominante – mais aussi des ptéranodons. Si les portes sont bloquées, souvent, c'est normal. N'oubliez pas que vous n'avez pas à disposition le jeu complet. Cette démo vous donne une idée de l'ambiance de Dino Crisis, avec ses créatures terrifiantes toujours prêtes à vous sauter dessus. Ramassez les quelques bonus qui traînent, ils sont là pour vous, et tentez de vous débarrasser de ces vilaines bêtes, dans la mesure du possible. Lorsque vos palpitations rendront cette expérience ludique insupportable, une simple pression sur Select vous permettra de sortir de ce cauchemar…

R1 ..... PRÉPARE UN TIR
R2 ..... DEMI-TOUR
× ..... TIR
△ ..... COURIR (MAINTENIR)
○ ..... INVENTAIRE
(ATTENTION, UNE PRESSION SUR LA TOUCHE ○ STOPPE LA DÉMO)

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation

MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE POUR :

☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539~~ F, soit 2 mois de lecture gratuite !

☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294~~ F, soit 1 mois de lecture gratuite !

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :

☐ Chèque

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées : PS 156

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐

Ville : .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 499 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 63 41 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.

Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

FINAL FANTASY VIII ARRIVE EN EXCLUSIVITÉ
DANS UN NUMÉRO SPÉCIAL DE PLAYSTATION MAGAZINE
AVEC SA DÉMO JOUABLE

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

funradio

Upgrader votre collection

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

N°27

7 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, TOCA 2 Touring Cars, Rival Schools, World League Soccer, Monkey Hero, Blitter.
NON JOUABLES : A Bug's Life, Marc Em.
MAKING OF : Ridge Racer Type 4, Soul Reaver...
PORTRAIT : Final Fantasy VIII.
CASTINGS : Quake 2, Monaco GP 2, KKND Krossfire, Driver, Tomb Raider III...
TRAVELLINGS : Wild Arms, Devil Dice, Akuji, Atlantis, Tiger Woods 99.
GROS PLAN : Fabe.
EN COULISSES : Hideo Kojima, Naughty Dog.
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider III, Cool Boarders 3, Asteroids, O.D.T...

N°28

7 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Akuji, Colony Wars 2, Cool Boarders 3, Devil Dice, Mille et une Pattes, O.D.T.
VIDÉO : Eliminator
MAKING OF : Les images de synthèse, Driver.
PORTRAIT : La saga des FIFA.
CASTINGS : Metal Gear Solid, V-Rally 2, Um Jammer Lammy, Rainbow Six, FFVIII...
TRAVELLINGS : Rollcage, Egypte, Pro Pinball...
GROS PLAN : Moebius.
EN COULISSES : Martin Edmondson de Refection.
VERSIONS LONGUES : Kula World, Iznogoud, Wild 9, Apocalypse, Psybadek...

9 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Metal Gear Solid, Rollcage, Yannick Noah All'99, Music, Warzone 2100, Super Bub,
VIDÉOS : Driver, Silent Hill, Snowboard Tour.
MAKING OF : Monaco GP 2, T'ai Fu, Prince Naseem Boxing...
PORTRAIT : Ces jeux qui ne sortent jamais en France.
CASTINGS : V-Rally 2, Need for Speed 4, Gex contre Dr Rez, Dark Stalkers 3...
TRAVELLINGS : Metal Gear Solid, 1001 Pattes, Civilization 2, Absolute Football...
GROS PLAN : Cosmo Vitelli.
EN COULISSES : Chris Deering, Directeur de Sony CEE.
VERSIONS LONGUES : Spécial Metal Gear Solid...

N°29

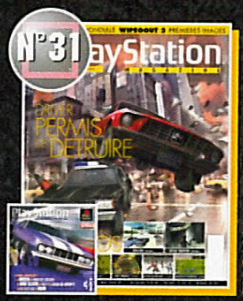
8 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Ridge Racer Type 4, Rollcage, Retro Force, R-Type Delta, Devil Dice, Kula World, Kurushi, Mr Domino.
MAKING OF : Mission Impossible.
PORTRAIT : Tombés au champ d'honneur, tous ces jeux qui ne sortent pas en Europe.
CASTINGS : Gran Turismo 2, V-Rally 2, Ape Escape, Shadowman, Silent Hill, Tenchu, Dino Crisis...
TRAVELLINGS : Ridge Racer Type 4, Gex contre Docteur Rez, T'ai Fu...
EN COULISSES : Stéphane Baudet et David Nadal, programmeurs de talent chez Infogrammes.
VERSIONS LONGUES : Dark Stalkers 3, Rally Cross 2, Marvel Super Heroes vs Street Fighter...

N°30

7 DÉMOS SUR LE CD !

Driver, Absolute Football, Soul Reaver, Wild 9, Actua Ice Hockey 2, Big race USA, KKND.
MAKING OF : V-Rally 2, Quake 2.
PORTRAIT : L'argent et l'industrie du jeu.
CASTINGS : WipEout 3, Star Wars Episode One, Driver...
TRAVELLINGS : Bloody Roar 2, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3...
EN COULISSES : Yves Guillemot, co-dirigeant d'Ubi Soft.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Need for Speed, Rally Cross 2, Gex contre Dr Rez, T'ai Fu...



N°31

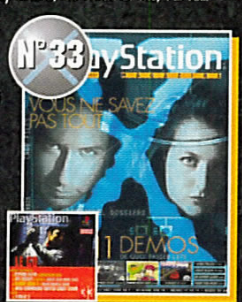
N°32

11 DÉMOS SUR LE CD !

JOUABLES : Monaco GP, YYJ Music Animation, Pool Shark, Live Wire, Soul Reaver, Populous III, Ape Escape, Puma Street Soccer, Adidas Power Soccer, ISS Pro 98, Libero Grande.
MAKING OF : reportage E3.
PORTRAIT : La saga WipEout.
CASTINGS : Final Fantasy VIII, Pool Palace, la folie coupe du monde, Silent Hill, The Matrix, Dance Dance Revolution...
TRAVELLINGS : Driver, NBA Pro 99, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Hard Edge...
EN COULISSES : Charkes Cecil, big boss de Revolution Software.
VERSIONS LONGUES : Rollcage, Grand Theft Auto : London 1969, Warhammer : Dark Omen, Bomberman...

11 DÉMOS SUR LE CD !

Anna Kournikova Smash Court Tennis, Ape Escape, Bloody Roar 2, T'ai Fu, Syphon Filter, Grandstream Saga, V-Rally 2, Speed Freaks, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Judge Jules Music.
MAKING OF : X-files, Star Wars Episode One.
PORTRAIT : La rédaction de PlayStation Magazine.
CASTINGS : Fear Factor, Carmageddon, Plane Crazy, James Bond, Castrol Honda, Kingsley...
TRAVELLINGS : V-Rally 2, Silent Hill, Syphon Filter, Ape Escape, Bugs Bunny, Croc 2...
EN COULISSES : John Carmack, d'Id Sofware.
VERSIONS LONGUES : Capcom Generations vol.1 et 2, Pool Palace, Civilization 2, V2000...



N°33

11 DÉMOS SUR LE CD !

Le Monde Des Bleus, Spyro 2, Lego Racers, Formula 1 99, Destrega, Wip3out, Final Fantasy VIII, Kingsley's Adventure, Mission : Impossible, X-Files.
MAKING OF : PlayStation 2, la véritable révolution ludique, Rollcage Stage 2.
PORTRAIT : Les plus grands cerveaux du jeu vidéo.
CASTINGS : Tenchu 2, Star Trek Red Squadron, Tomb Raider : La révélation finale, Toca World Touring Car, Fifa 2000...
TRAVELLINGS : Tony Hawk's Skateboarding, Sled Storm, N.H.L. 2000, Madden NFL 2000...
EN COULISSES : Les frères Caen, fondateurs de Titus
VERSIONS LONGUES : Sled Storm, Wip3out, Legacy of Kain : Soul Reaver, Croc 2, Madden NFL 2000...

N°34

LES 10 MEILLEURES DÉMOS JOUABLES 1998 SUR LE CD !

Crash Bandicoot 3, Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2, Colin McRae Rally, Le Cinquième Elément, MediEvil, L'Exode d'Abe, Spyro the Dragon, ISS Pro 98.
SAGA : Crash Bandicoot.
EN VEDETTE : Tomb Raider 3.
CONFIDENCES : Ménélik, OJ Rap.
EN PRÉPARATION : Metal Gear Solid.
QUIZ : Êtes-vous un pro du jeu vidéo ?

M6

HS 7

SOLUCES ET ASTUCES : VOILA COMMENT TOUT RÉUSSIR

SOLUCES : Croc 2, Bugs Bunny, Ape Escape, Syphon Filter, Silent Hill, Hard Edge...
ASTUCES : Street Fighter Alpha 3, Bloody Roar 2, T'ai Fu, Colin McRae Rally, Tomb Raider III...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐ 3 ☐ 4 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19
☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32
☐ 33 ☐ 34 49 F le numéro (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

• Je commande le(s) hors-série(s)*

*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

- Soluces

☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 35 F le numéro (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

- M6

☐ 1 59 F le numéro (frais de port gratuit).

Soit un total de : .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

MESSAGE IMPORTANT DE SIMONE, 65 ANS.

"Envie de faire des bonnes affaires autrement ?
Actuellement des milliers d'ordinateurs et de périphériques
à vendre aux enchères entre particuliers sur internet."

iBazar.fr

www.ibazar.fr Cliquez ici.

GREY

petites annonces

PETITES ANNONCES

ACHAT

Département 39

Achète Crash Bandicoot, Tomb Raider, Rayman, Fade to Black, Destruction Derby 1 et 2, Formula One, Need for Speed, WipEout, WipEout 2097, Tekken 1 et 2, Die Hard Trilogy, Doom, Final Doom et Alien Trilogy de 40 à 100 F. Tél. à Hervé au 03 84 48 07 86.

Département 41

Achète Colin McRae, NBA Jam Extreme, Tomb Raider II, V-Rally, NBA Live 97, Gran Turismo à prix sympa entre 50 et 150 F l'un. David Correia 18 ter rue de la Maltournée 41300 Salbris.

Département 42

Achète Rollcage. Tél. au 06 80 60 47 67.

Département 50

Achète Tomb Raider I ou échange contre Mickey, Fifa 97, Explosive Racing, Rage Racer Revolution, Crash Bandicoot. Tél. à Jonathan au 02 33 71 14 25.

Département 57

Achète Time Crisis plus Gun classique à 200 F ou échange contre Theme Hospital ou HL 98. Tél. à Jordan au 03 87 28 81 43.

Département 62

Achète Theme Park 200 F en occasion ou neuf 350 F. Tél. au 03 21 37 51 76.

Département 67

Achète Re-volt, Pool Palace, Quake 2, Street Alpha 3, vends Gran Turismo 120 F. Tél. à Hervé au 03 88 96 15 91 l'après-midi ou au 03 88 69 01 06 après 20 h.

Département 75

Achète Kula World 120 F, Anna Kournikova's Tennis 150 F. Tél. à Fabrice au 01 42 00 00 86 après 18 h.

Département 81

Achète Test Drive 5 : 200 F. Tél. au 05 63 61 86 71 à Christophe.

Département 83

Achète Theme Hospital, Alerte Rouge mission Tesla, NBA 99, NHL 99, Madden 99. Tél. à Ludovic au 06 60 05 87 38 après 19 h.

CONTACT

Département 34

Echange MicroMachines V3 ou Ridge Racer + WipEout contre Theme Hospital. Tél. à Jean-Christophe au 06 14 43 73 57 début septembre.

Département 38

Echange Alundra ou Metal Gear Solid ou DD2 contre Exode d'Abe ou Die Hard Trilogy. Tél. à Florian au 04 76 64 05 11 après 18 h.

Département 40

Echange Street Fighter Alpha 3 contre Driver ou vends 200 F. Tél. à Jonas au 05 58 90 21 70.

Département 41

Echange Final Fantasy 7, Tai Fu, ODT, Fifa 98, Soul Blade, V-Rally, WipEout 2097, Pandemonium contre Resident Evil 2, Riven, Diablo, Boucliers de Quetzacoalt, Fifa 99 ou autres... Tél. au 02 54 81 37 01.

Département 44

Cherche Gran Turismo entre 200 et 400 F, vends V-Rally 2 150 F, Playstation + manette +1 MC + Tomb Raider II. Tél. à François au 02 40 72 31 47.

Département 57

Recherche carte mémoire de plus de 100 blocs à bon prix. Tél. à Arnaud au 03 87 57 09 69.

Département 59

Cherche jeux GTA et Resident Evil 2 pour 130 F pièce. Tél. à Jérémy au 03 20 78 60 11 avant 22 h.

Département 69

Echange Chevaliers de Baphomet et Pro Foot contre Driver ou Metal Gear Solid. Tél. à Nassim au 04 78 67 60 52.

Département 75

Cherche jeux de tennis, petites voitures : Motormash, Supersonic Racers, Street Racers..., International Track and Field, Nagano 98, Olympic Games, Poy Poy 1 et 2, Bomberman World, Megaman Battle & Chase, Final Fantasy 8, Silent Hill. Tél. au 01 43 67 19 24 à Al.

Département 78

Echange Metal Gear Solid contre Syphon Fighter et Tomb Raider 3 contre Drive ou Knockout Kings 99. Tél. à Réda au 01 39 12 49 66.

Département 95

Cherche les guides officiels de ODT, Atlantis, Egypte 1156 avant JC. Achat aux environs de 50 F. Tél. après 18 h 30 au 01 34 43 51 93 à Manu.

VENTE

Département 3

Vends Ridge Racer T4 300 F, Pocket Fighter 150 F, Rival School 200 F, Tomb Raider III 200 F, Rayman 150 F, ISS Pro 100 F. Tél. au 04 70 44 17 41.

Département 10

Vends V-Rally 2 à prix sympa. Tél. à Franck au 03 25 80 36 92.

Département 24

Vends Tomb Raider III 175 F, NBA Live 99 200 F Fifa 99 250 F, achète une manette à 75 F. Tél. à Alan au 05 53 63 37 71 après 19 h.

Département 30

Vends Tomb Raider 3 140 F, Yannick Noah 150 F, Tenchu 150 F, Final Fantasy 7 90 F, Nuclear Strike 130 F. Tél. au 04 66 71 05 39 à Loïc.

Département 33

Vends Playstation + 2 MC + 2 manettes + 2 jeux (Formula One 97 et FFVII) : 800 F. Tél. à Benjamin au 05 56 21 43 99.

Département 33

Vends V-Rally 115 F, MIB 110 F, Moto Racer 100 F ou échange contre Yannick Noah AST 99, Die Hard Trilogy, Formula One 97. Tél. à Quentin au 05 56 57 97 09.

Département 37

Vends Fifa 98 : 200 F, Cronstructor 220 F, NBA Live 97 120 F, Cool Boarders 3 220 F, Rival School 250 F + codes. Tél. à Jérôme au 02 47 54 36 52.

Département 38

Vends Gran Turismo et Nascar 99 pour 250 F les 2. Tél. à Yannick au 06 60 70 23 09.

Département 42

Vends V-Rally + volant et pédalier 25(Tél. à Florian au 04 77 83 82 90.

Département 42

Vends Playstation Magazine du n°14 au n°32 sauf 23 et 26 sans CD : 255 F soit 15 F l'un et HS n°3/4/5/6 : 40 F soit 10 F l'un. Tél. à Mickaël au 04 77 53 43 95.

Département 44

Vends Command and Conquer 80 F, Vigilante 8 100 F, Rogue Trip Vacation 2012 120 F, ou les 3 250 F + 5 démos. Tél. avant 20 h au 02 40 34 24 59.

Département 50

Vends Hercule, Lucky Luke, Les Chevaliers de Baphomet 2, Heart of Darkness 150 F l'un avec soluces à 20 F. Tél. à Romain au 02 33 52 15 04.

petites annonces

PETITES ANNONCES

Département 54

Vends manette pour Playstation 50 F. Tél. au 02 48 65 29 77 après 17 h à Lucas Guillaume.

Département 54

Vends Croc 65 F, ISS Pro 50 F, Tomb Raider 50 F, Road Rash 3D 100 F, échange possible. Tél. au 03 83 26 92 67 entre 17 et 20 h 30.

Département 56

Vends Crash Bandicoot 3 200 F ou échange contre Bloody Roar 2. Tél. à Breval au 02 97 31 80 25.

Département 59

Vends Gran Turismo 150 F, recherche soution sur FF7, Aundra, Breath of Fire 3, recherche Suikoden, Theme Park, Theme Hospital, Legend of Kartia, X-Com... Tél. à Cédric au 03 20 48 26 73 après 20 h.

Département 60

Vends Resident Evil 2 à 200 F. Tél. à Kevin au 03 44 74 59 81.

Département 60

Vends Speedster pour 99 F. Tél. à Florian au 03 44 43 45 47.

Département 60

Vends MediEvil et Exode d'Abe 250 F, Resident 2, FF7 : 175 F, Street Fighter Ex Plus X et Tomb Raider 2 125 F, Metal Gear Solid 275 F ou échange contre V-Rally 2. Tél. à Stéfan au 03 44 97 08 12.

Département 62

Vends Tomb Raider 2 100 F ou échange contre Driver, Tekken 3. Tél. à Michaël au 03 21 73 98 83.

Département 62

Vends Tomb Raider 3, Riven, Colony Wars, Tekken 3, Nuclear Strike, Deathtrap, Dungeon, Resident Evil 2, WipEout 2097, Final Fantasy 7, les 9 jeux 950 F ou 150 F pièce (frais de port inclus). Tél. au 03 21 40 91 87.

Département 62

Vends manette standard 70 F, l'Odyssée d'Abe 90 F ou échange possible. Tél. à Dimitri au 03 21 12 32 40.

Département 63

Vends jeux Playstation : Spyro 200 F, Gran Turismo 150 F, Formula One 97 100 F, Tomb Raider 3 150 F. Tél. à Axel au 06 07 08 12 51.

Département 67

Vends 45 démos + 200 jouables 450 F en cadeau nbx magazines. Tél. à Laurent au 03 88 76 17 77.

Département 67

Vends démos Croc, Bloody Roar et Tekken 3 à 20 F. Tél. à David au 06 83 97 07 87.

Département 68

Vends Micro Machines V3 à 130 F à débattre ou échange contre GTA. Tél. à Cyrille au 03 89 37 42 17.

Département 74

Vends manette analogique 100 F, manette simple 80 F. Tél. au 04 50 69 69 08 à Pierre.

Département 77

Vends Metal Gear Solid + soluce + démo Silent Hill 300 F. Tél. au 01 60 08 35 71 après 19 h pendant la semaine.

Département 87

Vends Spyro 150 F, Fifa 98 120 F, ou échange contre GTA, Crash 3, Colin McRae, Yannick Noah AST 99, Driver. Tél. à Damien au 05 55 36 10 18.

Département 91

Vends WCW vs the World + Playstation Magazine n°25 neuf 80 F le tout. Tél. au 01 64 99 83 17.

Département 92

Vends Soul Reaver 250 F, Crash Bandicoot 3 100 F, Tomb Raider 3 150 F, Vigilante 8 130 F, Motor Mash 100 F, Senna Kart Duel 100 F, Colin McRae 100 F, Coffret Tekken 3 150 F avec tee-shirt offert, Metal Gear Solid 150 F avec tee-shirt offert, Fifa 99 150 F, Need for Speed II 80 F, Ko Boxing 80 F, Gran Turismo 120 F, Final Fantasy 7 100 F, Heart of Darkness 150 F... frais de port inclus. Tél. au 01 47 85 34 18.

Département 93

Vends 133 jeux : GTA, Tomb Raider 2 et 3, Worms, Crash Bandicoot 1, 2, 3, Cool Boarders 1, 2, 3, Need for Speed 1, 2, 3, 4, Wild 9, Spyro, Fifa 98, Gran Turismo, Rascal, Ace Combat 2... pour 150 F l'un. Tél. à Julien au 01 48 50 14 84.

Département 93

Vends Silent Hill 250 F, Tomb Raider 3 et MediEvil à 150 F, Snow Racer 98 100 F. Tél. à Julien au 01 49 35 58 49.

Département 93

Vends V-Rally 90 F, Die Hard Trilogy 90 F. Tél. au 01 48 60 20 27 le soir.

Département 95

Vends Tomb Raider 3 170 F ou échange contre Metal Gear Solid, Yannick Noah AST 99, Die Hard Trilogy, Bloody Roar. Tél. au 01 30 75 08 43.

PLAYSTATION MAGAZINE RECHERCHE DES JOUEURS... DES VRAIS !

Pour son service télématique, PLAYSTATION MAGAZINE recherche de vrais joueurs acharnés, disponibles, sérieux et responsables afin de rédiger des solutions de jeux.

Désolé pour les provinciaux, mais il faut impérativement habiter Paris ou la région parisienne. Bonne maîtrise de la langue française et connaissance de l'anglais et du Net appréciées.

Envoyez votre candidature à :
PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE TELEMATIQUE
124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

(Ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci. Ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci. Ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci. Allez, encore un : ne téléphonez pas, ne mailez pas, merci.)

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 37

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°37, en kiosque en décembre prochain. Rendez-vous en décembre !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

codes
solutions
Astuces
Toutes les Nouveautés
& les Jeux Anciens
3615 CHEAT
2,23 F/mn

CONCOURS

Gagnez des jeux

LE MONDE DES BLEUS™

Le jeu officiel de l'Équipe de France

PACK CLASSIQUE

Offert par SONY CE France

OU

PACK COLLECTOR

Le Monde des Bleus © 1999 Sony Computer Entertainment. Tous droits réservés. Développé et édité par Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. (c) FIFF-FFP

SUR LE 3615 PSNEWS

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 NOVEMBRE 1999, GAGNEZ 20 JEUX, 8 PARKAS ET 4 PACKS COLLECTOR

On vous avait promis des travellings à la pelle et bien... vous ne serez pas déçu en ce beau mois de novembre. Votre porte-monnaie devrait, lui aussi, apprécier. La tradition est respectée. Est-ce une bonne chose ? Dans le jeu vidéo, le côté conservateur ne sert à rien. Dans l'électronique en général non plus... Chaque mois voit apparaître une nouvelle technologie dans le monde des PC, par exemple. Les consoles, quant à elles, peuvent se targuer d'être une technologie qui dure, les PlayStation en tête. Toutefois, au milieu des dizaines de sorties, votre porte-monnaie en guise de trousse de survie, il ne vous restera qu'à suivre la voie tracée par PlayStation Mag, non sans mal d'ailleurs, la jungle du jeu vidéo étant, elle aussi, un univers impitoyable.

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	JEAN SANTONI	KENDY TY	NOURDINE NINI	FRANÇOIS TARRAIN	GREGORY SZRIFTGISER	VOTRE NOTE
DEMOLITION RACER	7	5	6	7	7	6	
DINO CRISIS	7	6	6	6	6	6	
FIFA 2000	-	7	-	7	-	-	
FINAL FANTASY 8	8	7	7	7	6	8	
LE MONDE DES BLEUS	-	-	-	6	-	-	
NO FEAR DOWNHILL MOUTAIN BIKING	6	7	-	7	7	6	
PACMAN WORLD	-	5	6	-	-	6	
QUAKE 2	6	-	7	7	7	6	
SPYRO 2	7	-	7	6	7	7	
STAR WARS LA MENACE FANTOME	4	2	3	2	2	4	
TARZAN	7	6	7	7	7	7	
XENA LA GUERRIERE	5	5	6	6	6	-	
WORMS ARMAGGEDON	8	7	8	8	7	7	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

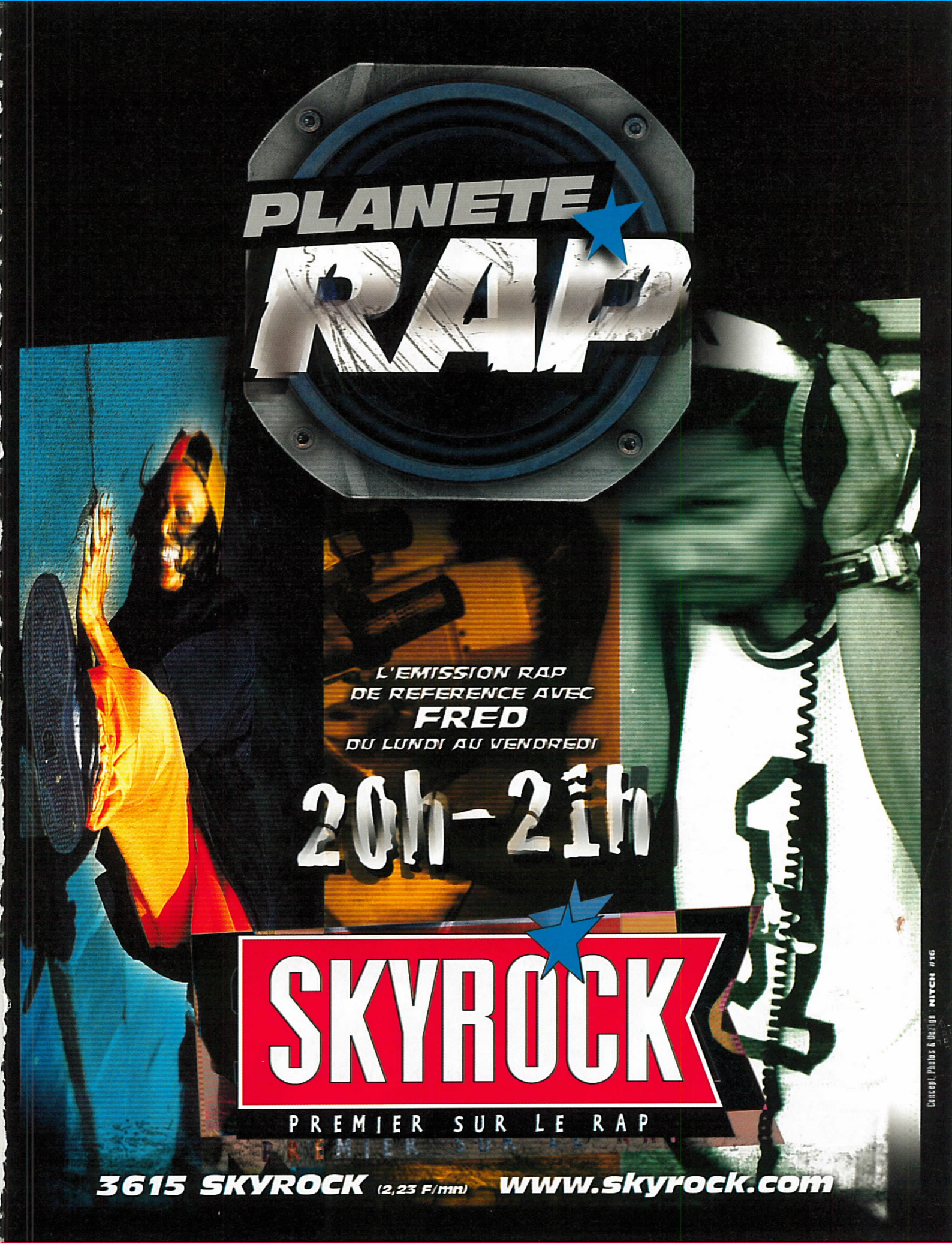
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).


PLANETE
RAP
L'EMISSION RAP
DE REFERENCE AVEC
FRED
DU LUNDI AU VENDREDI
20h-21h
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com
Concept, Photos & Design : NITCH

LA LIGNE DES JEUX VIDEO

Avec la participation de Joupad et de PlayStation

NEWS

SOLUCES & ASTUCES

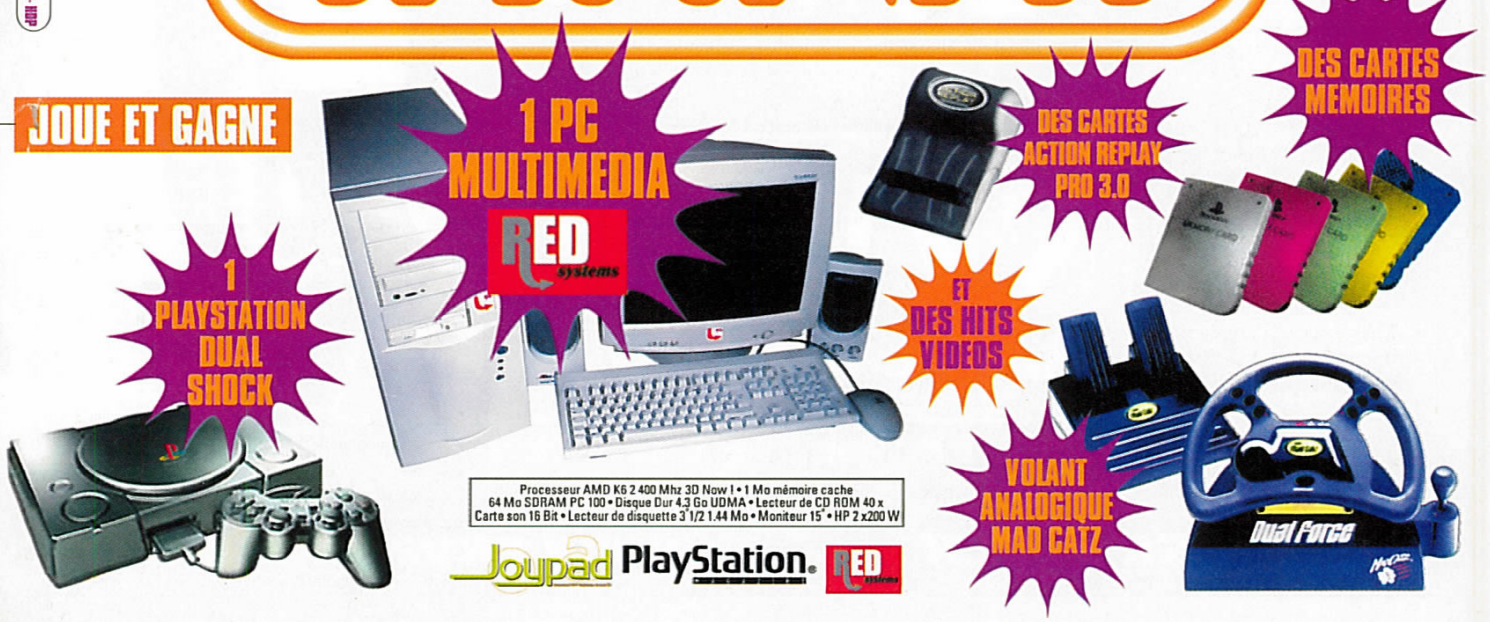
NUMEROS-REFERENCES D'ACCES AUX JEUX :

ASTÉRIX	0002
TEKKEN 3	0004
CRASH BANDICOOT 3	0007
METAL GEAR SOLID	0008
BLOODY ROAR 2	0011
SILENT HILL	0012
SYPHON FILTER	0013
DRIVER	0015
V-RALLY 2	0016
CROC 2	0017
X-FILES	0018
MOTO RACER 2	0019
TONY HAWK'S	0020
SLED STORM	0021
SOUL REAVER	0022

TARIF - 2,23 F/MN - HDP

08 36 68 75 00*

JOUE ET GAGNE


1 PC MULTIMEDIA

DES CARTES ACTION REPLAY PRO 3.0
DES CARTES MEMOIRES
1 PLAYSTATION DUAL SHOCK
ET DES HITS VIDEOS
VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ

Processeur AMD K6 2 400 Mhz 3D Now ! • 1 Mo mémoire cache
64 Mo SDRAM PC 100 • Disque Dur 4,3 Go UDMA • Lecteur de CD ROM 40 x
Carte son 16 Bit • Lecteur de disquette 3"1/2 1.44 Mo • Moniteur 15" • HP 2 x200 W

Joupad PlayStation RED systems

Qui êtes-vous ?

Aidez-nous à répondre à cette question existentielle

Et gagnez des jeux

Oui, c'est vrai ça. Qui êtes-vous ? Que pensez-vous de PlayStation Magazine ? Quels changements pouvons-nous faire pour répondre au mieux à vos attentes ? Répondez à toutes ces questions en participant à notre grande enquête lecteur.

Et pour vous récompenser de votre peine, nous tirerons cinq bulletins au hasard. Les heureux gagnants recevront le jeu de leur choix. A vos plumes !

VOUS ET PLAYSTATION MAGAZINE

1 Depuis quand lisez-vous PlayStation Magazine ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Depuis 1 à 2 ans
- ☐ Depuis plus de 2 ans
- ☐ Depuis sa création

2 A quelle fréquence lisez-vous PlayStation Magazine ?
- ☐ Tous les mois
- ☐ 6 à 10 fois par an
- ☐ Moins de 6 fois par an
- ☐ C'est la première fois

3 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de PlayStation Magazine ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

4 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à PlayStation Magazine ?

.../20

5 Par rapport à il y a un an, lisez-vous PlayStation Magazine
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

6 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de PlayStation Magazine ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

7 Comment avez-vous connu PlayStation Magazine ?
- ☐ Par le livret dans les consoles
- ☐ Par des affiches
- ☐ En regardant chez un marchand de journaux
- ☐ Un ami m'en a parlé
- ☐ Par un autre biais

8 Ce numéro de PlayStation Magazine vous l'avez
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas lu

9 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de PlayStation Magazine ?

Casting	p. 18	.../20
Casting VO	p. 60	.../20
Remake	p. 66	.../20
Interdit aux + de 18 ans	p. 68	.../20
Planète rushes	p. 74	.../20
Les incontournables	p. 76	.../20
Internet	p. 80	.../20
Zik	p. 82	.../20
Making of	p. 84	.../20
Portrait	p. 92	.../20
Travelling	p. 100	.../20
En coulisses	p. 148	.../20
Versions longues	p. 152	.../20
Court métrage	p. 156	.../20
CD démos	p. 164	.../20

10 Trouvez-vous que les notes des tests de PlayStation Magazine soient
- ☐ Trop dures
- ☐ Trop cool
- ☐ Juste comme il faut

11 En général, êtes-vous d'accord avec les tests de PlayStation Magazine ?
- ☐ Oui, toujours
- ☐ Oui à 80 %
- ☐ Une fois sur deux
- ☐ Rarement

12 Trouvez-vous que l'information donnée par PlayStation Magazine soit
- ☐ Fiable
- ☐ Peu fiable

13 Souhaitez-vous trouver plus d'infos sur la PlayStation 2 dans PlayStation Magazine ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

14 Souhaitez-vous que Playstation magazine vous informe de l'actualité ciné, vidéo et DVD ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

15 Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous au CD de PlayStation Magazine ?

.../20

16 Que pensez-vous des différentes démos présentes sur le CD de ce numéro ?

Championship Motocross	.../20
Crash Team Racing	.../20
V-Rally 2	.../20
Tony Hawk's Skate boarding	.../20
Tarzan	.../20
R/C Stunt Copter	.../20
Quake II	.../20
Millennium Soldier Expendable	.../20
Mission : Impossible	.../20
Dino Crisis	.../20

17 Avez-vous déjà acheté un hors-série de PlayStation Magazine ?
- ☐ Hors-série solutions (janvier 99) .../20
- ☐ Hors-série solutions (juillet 99) .../20
- ☐ Hors-série Platinum (août 99) .../20
- ☐ Hors-série FF VIII (octobre 99) .../20

18 Avez-vous déjà acheté un M6 PlayStation ?
- ☐ Oui
- ☐ Non

19 Si oui, quelle note d'appréciation donneriez-vous à M6 PlayStation ?

.../20

20 Vous vous connectez sur le 36 15 PlayStation
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

21 Si oui, donnez une note de satisfaction au 36 15 PlayStation

.../20

22 Vous vous connectez sur le 36 15 PS NEWS
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

23 Si oui, donnez une note de satisfaction au 36 15 PS NEWS

.../20

24 Vous vous connectez sur le 36 15 Cheat
- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

25 Si oui, donnez une note de satisfaction au 36 15 Cheat

.../20

26 En matière de jeu vidéo, qu'espérez-vous trouver sur minitel ?
- ☐ Des soluces et astuces
- ☐ Des concours
- ☐ Des infos
- ☐ Des dialogues
- ☐ Vous n'allez pas sur minitel

VOUS ET VOTRE PLAYSTATION

27 Depuis combien de temps possédez-vous une PlayStation ?

- ☐ Moins d'un an
- ☐ 1 à 2 ans
- ☐ 3 à 4 ans
- ☐ Plus de 4 ans

28 Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ?

- ☐ Moins d'un an
- ☐ De 1 an à 3 ans
- ☐ De 4 ans à 8 ans
- ☐ Plus de 8 ans

29 Achetez-vous des jeux d'import américains ou japonais ?

- ☐ Oui souvent
- ☐ Oui parfois
- ☐ Non jamais ou pratiquement jamais

30 Possédez-vous un micro-ordinateur ?

	Pour jouer	travailler	aller sur Internet	l'éducation
☐ Oui, un PC	☐	☐	☐	☐
☐ Oui, un Mac	☐	☐	☐	☐

☐ Non

31 Possédez-vous une autre console ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

32 Si oui, laquelle :

- ☐ Dreamcast
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Saturn
- ☐ Game Boy
- ☐ Neo Geo Pocket

33 Comptez-vous acquérir dans les deux ans

- ☐ Une Dreamcast
- ☐ Une PlayStation 2
- ☐ Une Nintendo Dolphin
- ☐ Pas d'autre console
- ☐ Ne sais pas

34 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre PlayStation

	j'ai	je compte acquérir dans les 6 mois
Memory Card	☐	☐
Manette analogique à vibration	☐	☐
Volant	☐	☐
Pistolet	☐	☐
Multitap	☐	☐

35 Combien de jeux possédez-vous sur PlayStation ?

---

36 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

---

37 Quels types de jeux préférez-vous ?

- ☐ Jeu de rôle/aventure (Final Fantasy VIII, Grandia...)
- ☐ Jeu d'action/aventure (Resident Evil, Silent Hill, Soul reaver...)
- ☐ Quake Like (Quake II,Duke Nukem)
- ☐ Jeux de tir (Colony Wars)
- ☐ Jeux de course (Gran Turismo, Colin Mac Rae)
- ☐ Jeux de sport
- ☐ Jeux de plate-forme (Crash Bandicoot, Spyro...)
- ☐ Jeux de musique (Bust a Groove, Parappa, Music...)

38 A quelle fréquence achetez-vous des jeux ?

- ☐ Au moins une fois par semaine
- ☐ Au moins une fois par mois
- ☐ Au moins une fois tous les deux mois
- ☐ Au moins une fois tous les trois mois
- ☐ Moins souvent

39 Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre console (accessoires, jeux, mag...)

- ☐ Moins de 100 F
- ☐ De 100 à 200 F
- ☐ De 200 à 500 F
- ☐ De 500 à 1000 F
- ☐ Plus de 1000 F

40 Achetez-vous des jeux en « platinum »

- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

VOUS ET VOS LOISIRS

41 Vous êtes

- ☐ Un homme
- ☐ Une femme

42 Quel âge avez-vous ?

- ☐ Moins de 8 ans
- ☐ De 8 à 11 ans
- ☐ De 12 à 14 ans
- ☐ De 15 à 24 ans
- ☐ De 25 à 34 ans
- ☐ Plus de 35 ans

43 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés au jeu vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction

	régulièrement	occasionnellement	pas lu depuis 1 an	note
Total Play	☐	☐	☐	.../20
Play Power	☐	☐	☐	.../20
Player Station	☐	☐	☐	.../20
Playmag	☐	☐	☐	.../20
Dreamcast Magazine	☐	☐	☐	.../20
Nintendo Magazine	☐	☐	☐	.../20
X64	☐	☐	☐	.../20
Consoles+	☐	☐	☐	.../20
Joypad	☐	☐	☐	.../20
Player One	☐	☐	☐	.../20
CD Consoles	☐	☐	☐	.../20
Game On	☐	☐	☐	.../20
Consoles Max	☐	☐	☐	.../20
Consoles Mania	☐	☐	☐	.../20
Consoles News	☐	☐	☐	.../20
Play Soluces	☐	☐	☐	.../20
64 Soluces	☐	☐	☐	.../20
La Bible des soluces	☐	☐	☐	.../20

44 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?

	régulièrement	occasionnellement	pas lu depuis 1 an	note
Première	☐	☐	☐	.../20
Onze Mondial	☐	☐	☐	.../20
Entrevue	☐	☐	☐	.../20
L'Echo des Savanes	☐	☐	☐	.../20
Quo	☐	☐	☐	.../20
Picsou Magazine	☐	☐	☐	.../20
Télé 7 Jours	☐	☐	☐	.../20
Paris Match	☐	☐	☐	.../20
Joystick	☐	☐	☐	.../20

45 Vous allez au cinéma

- ☐ Moins d'une fois par mois
- ☐ Une fois par mois
- ☐ 2 à 4 fois par mois
- ☐ Plus de 4 fois par mois

46 Vous possédez un téléphone mobile

- ☐ Bouygues Telecom
- ☐ Itineris
- ☐ SFR
- ☐ Nomad
- ☐ Mobicarte
- ☐ Pas de téléphone mobile

47 Quel équipement audiovisuel possédez-vous ?

- ☐ Chaîne hi-fi
- ☐ Télévision 16/9e
- ☐ Home Theatre
- ☐ Magnétoscope
- ☐ Canal Satellite
- ☐ TPS
- ☐ Câble
- ☐ DVD Vidéo
- ☐ Lecteur Mini Disc
- ☐ Lecteur MPEG-3 type Rio

48 Combien de temps passez-vous par semaine devant la télévision (hors console de jeu) ?

- ☐ Une heure à 10 heures
- ☐ 10 à 20 heures
- ☐ Plus de 20 heures

49 Regardez-vous Game One sur Canal Satellite ?

- ☐ Souvent
- ☐ Parfois
- ☐ Jamais

50 Depuis que vous jouez, vous avez plutôt diminué le temps consacré à

- ☐ La télévision
- ☐ Le sport
- ☐ Le cinéma
- ☐ Les sorties

Enfin fini ? Bravo !

Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.

Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir.

Nom _____

Prénom _____

Rue _____

_____

Ville _____

Code postal _____

Jeu que vous souhaitez recevoir _____

_____

Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :

ENQUETE PLAYSTATION
BP 52
94202 Ivry-sur-Seine Cedex

ROSSIGNOL

Rossignol Team Riders : N. Arpiainen - R. Chiodi - A. Crawford - D. Delesalle - J. Emery - P. Imhof - J. Jones - G. Nagata - **J.F. Pelchat** - P. Richon - T. Roos - P. Tikkanen - D. Vidal

Quand on va jouer une finale au Stade de France devant 80 000 personnes, on a plutôt intérêt à prévoir une bonne tactique.

BDDP @ TBWA - "Le Monde des Bleus ©1999 Sony Computer Entertainment. Tous droits réservés. Développé et édité par Sony Computer Entertainment. " FIFPro " est une marque déposée de l'International Association of Football Players-Union. © FFF-FFP.

PlayStation partenaire officiel de l'Équipe de France.

Grande finale du concours par équipe "Le Monde des Bleus" le 23 février 2000 sur la pelouse du Stade de France en ouverture du match France-Pologne. Concours avec obligation d'achat. Pour de plus amples renseignements www.playstation.tm.fr.